电子游戏软件

GAME SOFTWARE

VOL.245

绝对实用!新年买机必携的一册

【绿野仙踪】全迷宫攻关要点

路牌走法指南/全BOSS战法解析
四同伴使用心得/剧情结局解读
三位龙爷可习得特技全公开

苹果全面进军游戏业?

数码教父染指掌上娱乐欲瓦解掌机帝国?
合金装备登陆iPhone的幕后故事

收藏第一人

300万人民币败掉万款游戏

直击专访日本第一游戏收藏家!体验恐怖的游戏墙!
来见识一下用游戏当床的狂男

恋物癖的极致

检阅你所拥有的最强装备

玩游戏玩到吐血也要继续下去的真正动力是?
一起感受实现游戏完美的至高境界

雷死人的龙珠战士

上映前彻底解读《龙珠》真人电影
《龙珠》游戏全面回顾!龙珠大泛滥!

真·风神制作

中软视点:日本玩家将要绝种?

NDS自制游戏开发者的一百天小黑屋
目觉!为无双注入钢之魂!
《怪物猎人》PC网游走进国门?

日本游戏的转折

三大厂商2008年重大事件总整理
15个数据回顾2008全年日本游戏业局势

2009年02月上 总第245期
ISSN 1006-5032
03>
9 771006 503000

2008-2009 为你带来全心全意的祝福！

厂商恭贺新喜

每一年的岁末年初都是大家互相寄贺年片传达温情的时候。按照惯例日本的各大游戏厂商自然也为玩家们准备了温馨的贺礼。虽然说日本是拿阳历年当春节过的，但是我们也不妨接受一下来自东洋的问候。 ☐文/猴子

AQUAPLUS

游戏事业与动画事业将同步展开！

2008年该社推出了很多平衡性尚佳的作品，并且在PS3上实现了首部新作的推出。贺年片上是年末推出的新作，09年还有更度游戏与动画作品推出。

TECMO

2009年将投入更多魅力作品！

去年的TECMO经历了《忍者外传2》的发售与制作人板垣氏的的离职，但是新作一直在制作和推出之中，《思乡之风》是令许多玩家惊喜的一部角色扮演游戏。《死或生Online》也将在中国正式运营。

SNKPLAYMORE

SNK PLAYMORE向玩家们全心全意地表达谢意！

今天的SNKPLAYMORE已经不同于往日，除了继续开发格斗游戏之外，该社也注重一些其他类型的游戏的开发工作，比方说《脸红心跳魔女神判》系列（笑）。而另一部作品《你的勇者》也获得了成功，而传统的格斗系列新作《侍魂·闪》和《KOF'98终极之战》也在街机和家用主机上获得了不错的评价。09年是KOF系列诞生15周年，纪念性作品《KOF XII》将以新的形态出现，UM系列的第2部作品《KOF'02终极之战》也将在今年推出。无论是喜欢格斗游戏还是喜欢休闲类型的玩家都可以玩到自己心仪的作品。

KONAMI

我们一定将充满价值的游戏时间带给所有爱好游戏的人

08年对于KONAMI来说，是硕果累累的一年。MGS4和《实况足球2009》在全世界发售，《实况棒球联盟3》也在韩国和中国台湾实现了正式发行。KONAMI将自己的产品向全球范围推广，在2009年，该社将为大家提供更多"充满价值"的游戏，并且希望大家继续期待下去。

工画堂STUDIO

拓展PC游戏的市场

年末作品《ソルフェージュ》经过和Gung-ho Works的合作成功地移植到了PSP上，实现了从PC主机到掌机的转变。今年该社除了继续在PC与家用游戏机上开发作品之外，还将发行书籍和广播剧CD，将动漫文化与游戏进一步紧密

GUST

2009是决定性的一年

GIUST在去年制作了不少游戏，今年对于这家公司来说也是十分重要的一年。在2009年该社将继续在PC和家用主机上开发新作，包括电视游戏主机和掌上游戏机，作品还是以清新明快的风格为主，请各位玩家们期待。

UBISOFT

很多新的游戏将登场 我们将积极挑战。

UBI的贺年卡上的主角自然是RAYMAN里那只疯疯癫癫的兔子了。08年该社的《波斯王子》在新平台上取得了斐然成绩，一举奠定了该系列在本世代主机上的地位。09年还有《分裂细胞》的最新作登场，《刺客信条》与《疯狂兔子》有没有机会在今年出现呢？希望这只口胡兔能够为大家带来更多的笑料。

CYBER FRONT

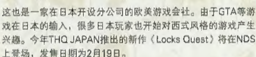
很多游戏都将在今年推出 无论是侦探还是小羊羔～

08年的CYBER FRONT专注于各种游戏的开发，从《いかもの探偵》到《文明革命》，真是非常充实的一年。今年发表的新作《如果是小羊羔就亲吻你》也是一部甜蜜蜜的2D游戏，还在制作当中，这当然少不了大家的共同努力。希望各位玩家能够在09年继续支持CYBER FRONT。

CODE MASTERS

请继续期待我们的赛车与FPS游戏

CODE MASTERS的本社在英国，开发的游戏也以西方玩家喜欢的枪车球类游戏为主，其中赛车游戏《RACE DRIVER GRID》是十分出名的。为了在日本开拓市场，该公司努力向玩家们推介西式游戏的精神，今年将有该社凝聚全部力量制作的FPS游戏《Operation Flashpoint（闪点行动）》推出，敬请关注。



THQ JAPAN

针对核心玩家的作品有很多列上了今年的发售日程

这也是一家在日本开设分公司的欧美游戏会社。由于GTA等游戏在日本的输入，很多日本玩家也开始对西式风格的游戏产生兴趣。今年THQ JAPAN推出的新作《Locks Quest》将在NDS上登场，发售日期为2月19日。

NITRO PLUS

NITRO PLUS成立10周年，今年将是个庆祝的日子！

NITRO PLUS开发的游戏以萌系游戏为主。08年从《BLASSREITER》开始，《CHAOS HEAD》和《SUMAGA》都陆续实现了动画化，可以说过去的一年是全力投入游戏动画制作的一年。到2009年8月，NITRO PLUS将迎来公司成立10周年的纪念日。在今年，将有动画、周边、街机与PC游戏、音乐、庆典等纪念性的活动与产品推出，就像贺年片中的眼镜娘胸前的徽章一样，一眼看上去数不清有多少。所有喜欢NITRO PLUS作品的玩家们这回有得高兴了，只要是大家喜欢的东西，估计这家公司都会尽力去推出吧。

日本一SOFTWARE

希望各位玩家消费者能继续保持可贵的信任，我们将以新作回报！

2008年是令人激动的一年，日本一Software在这一年内推出的游戏数量真是连它自己都想不到会有这么多，而且横跨各个游戏平台，开创了新类型，在DS和PS3上也实现了零的突破。除了数量之外，日本一也注重游戏质量，将一如既往地继续为各位玩家们提供高素质的游戏。希望大家在新的一年里游戏多多，乐趣多多！

G-MODE

手机游戏也将在今年实现完全联网对战的模式！

G-MODE是手机游戏开发公司，08年制作了很多以手机为平台的休闲级游戏，很受Light User尤其是女性的喜欢。《手机俄罗斯方块》、《日本汉字之旅》和《自己的说明书》等作品人气很高，尤其是《自己说明书》还移植到了NDS上。09年该社将制作完全对应网络功能的《俄罗斯方块联盟》，相信这个人见人爱的游戏会很快像DS版的《俄罗斯方块》一样流行起来的。

AUGUST

《夜明之前的琉璃色》期待大家的关注！

09年1月发售的《FORTUNE ARTERIAL》创下了该社最高软件销售记录，真是一件可喜可贺的事情。在这里对各位热心支持AUGUST的消费者们表示衷心的感谢。2月27日发售的《夜明之前的琉璃色－Moonlight Cradle》已经进入了最后的制作收尾阶段，大家在过完年开学之后差不多就可以玩到这个游戏了。不过各位玩家在游戏的同时，也要注意学业不可荒废哦。

STING

全新RPG准备完毕！

STING是典型的日式RPG厂商，推出的游戏一直比较稳定，也受玩家喜欢。08年发售的作品包括《噩梦骑士》在内有7部之多，09年该社则在制作完全新规的RPG游戏，一定不会让玩家们失望的，大家好好等待吧？

FLEW

今年加入更多游戏

最近许多专门制作PC游戏的公司也开始为家用机制作游戏了。该社正式进军家用游戏市场引起了不小的轰动，移植家用主机的第一部作品《LAST BULLET》（虽然是第一弹但是字面意义确是"最后一弹"）希望大家多多支持。

MMV

所有工作都在有条不紊准备中

MMV的作品中，《牧场物语》系列是最受玩家们喜爱的。去年到现在已经有许多作品在各个平台上推出了，今年还会继续制作，《牧场物语》和它的延伸性作品《符文工房》将在电视游戏机、掌机和手机平台上推出新的作品，各位喜欢牧场系列的玩家们一定会感到欣喜的。说到牧场系列，现在这个游戏也有10年以上的历史了，游戏的系统随着时间的推移而完善。

Q ENTERTAINMENT

希望大家期待《九十九夜》的续作！

在TGS上宣布的作品《LUMINES 超新星》和《METEORS WARS》是以实机试玩的方式出展的，今年也将和玩家们正式见面了。《ANGELS LOVE ONLINE》在PS3上推出在线服务之后也好评频传，《九十九夜2（假名）》的制作也渐入佳境，到时候将以最好的状态奉献给大家，希望大家能够玩得高兴。

FLIGHT PLAN

2008年我们制作了许多游戏，将在今年一并向广大玩家们推出！

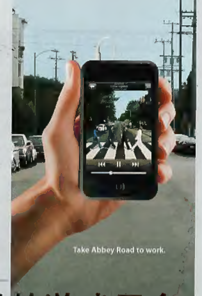
2008年宣布制作的《光明力量 羽翼》由SEGA发行，但是开发者是FLIGHT PLAN，另外BANDAI NAMCO GAMES的《召唤之夜X》也出自该社手笔。09年还有很多作品发售，PS2上的《SACRED BLAZE》将在2月19日发售，而且是FLIGHT PLAN以自社名义发行的，希望大家能够多加支持。

黑船来袭，新触摸时代降临。

iPhone&iPod touch

席卷全世界的新触摸风潮

很多年以来，掌上游戏机一直是日本厂商的天下，从开创Game & Watch与GB系主机辉煌时代的任天堂到挑战者世嘉、BANDAI、SNK，再到现在与NDS争夺掌机市场的SCE，日本的游戏机制造商始终占据着掌机市场的主动权。尽管从掌机诞生的那天开始，欧美硬件商一直在想尽办法试图从这块肥厚的蛋糕上切下一块，但是这么多年过去了，掌机市场被日本厂商霸占的现状没有什么改变，北美和欧洲的游戏商基本上只能从日本代理发售主机和游戏。但是随着苹果公司的iPod系列随身听与iPhone触摸手机走红全世界之后，这家正宗的美国本土公司也打起了游戏的主意。2008年7月，对应iPhone与iPod Touch的专用游戏在苹果的PC端软件iTunes的附属网店App Store上开始提供下载，截止到12月的时候，累计下载次数已经突破了3亿。App Store上下载的内容主要是游戏，不但欧美诸多厂商都在为iPod Touch制作游戏，日本厂商也以世嘉和Hudson为代表，率先加入了Touch游戏的制作阵容。随后Square Enix和KONAMI也宣布参与Touch游戏的制作，MGS系列也在其上发表了正规作品。Touch的进入如同当年诺基亚的N-Gage一样给业界带来了冲击，难道说它将成为和当年的美国军舰一样开进日本的西方"黑船"吗？□文/猴子



01 具有高自由度和激烈感觉的游戏平台

KONAMI、Square Enix与Bandai Namco Games宣布在iPhone和iPod Touch上制作游戏，在App Store上提供下载。随着这些大厂的加入，该平台无疑将会受到更多游戏爱好者的关注。另外早已经宣布加入制作的Hudson在制作iPod Touch游戏方面可以说是经验丰富，他们对于这个平台的游戏开发有何设想呢？

Square Enix在08年10月发表了对应iPhone和iPod Touch的下载游戏《水晶守护者》（Crystal Defender），并且在同年12月23日开始提供下载。而本作的制作人安藤武博先生也负责了iPod游戏《歌曲召唤师 未颂的英雄》的开发工作。

——《水晶守护者》的开发工作大约是从什么时候开始的呢？

安藤 在08年7月发售了《歌曲召唤师》之后，我们开始考虑接下来做什么游戏，这时App Store的业务开始了。我们觉得iPod系列的最新主机就是iPod Touch和iPhone了，所以在《歌曲召唤师》发售之后我们立刻开始着手游戏的开发，用了总共不到半年的时间，差不多是我开发游戏最短的一次了（笑）。

——就是说，开发工作进展得很顺利了？

安藤 没有我们以前预想的那么困难。毕竟这是一个公开的开发环境，我觉得比其他主机游戏的开发环境要顺手一些。

——这次的《水晶守护者》是移植自手机的游戏。

安藤 因为现在游戏的推出速度都十分惊人，因为我们很重视开发的速度，所以这次先从移植游戏开始。当然这个游戏原本也是很有趣的，我们希望全世界的玩家都来试试。

——看来能够向全世界玩家提供下载确实很有吸引力。

安藤 这一点说来很重要。因为就游戏机而言，就算说是全世界，其实国家的数量还是很有限的。但是App Store能够提供给62个国家和地区的玩家进行下载，我们觉得这是一个很好的机遇，这样我们可以了解一下自己的产品在一些未发售过的国家地区的影响力，像越南、哥斯达黎加、阿根廷这些地方。

——其他方面还有什么吸引力吗？

安藤 这个机器本身和iTunes是配套的，用户购买软件的基础设施已经比较完备了。很多使用者并不觉得从网上下载软件很麻烦而产生抵触心理，还有一些软件是免费的，我觉得这个使用门槛也很低，适合多数人。

——今后你们还打算提供什么样的游戏呢？

安藤 我认为，听音乐的话iPod Touch和iPhone比任何硬件都更合适。实际上我还想把《歌曲召唤师》在这个平台上也做一下呢。虽然说以现有的条件，把其他掌机上的游戏移植一下很容易，但是iPod Touch是一种具有全新的使用界面与风格的硬件，所以我想向新的游戏类型挑战一下，寻找新的切入点。在这种高自由度而且充满刺激感觉的开发平台上，个人与游戏制作公司可以一决胜负，哪怕是个人也可以制作出好游戏来。从这一点来说，它具有的潜力比NDS、PSP还要大。

02 提供100%放眼海外市场的数字化游戏内容

Bandai Namco Games开发的《块魂Mobile》已经在08年12月12日在美国的Bandai Namco Networks提供下载。虽然之前该社已经推出了4部游戏，但是这部作品是日本的开发小组所做的第一个游戏。Bandai Namco Games对于iPod Touch和iPhone游戏的开发是一个什么样的态度呢？我们采访了负责该社手机游戏统筹工作的WMC事业开发部的总经理加藤正彦先生。

——Bandai Namco日本分部开发的第一部作品就是《块魂》这样重量级的大作。这是否意味着贵社已经全力投入到iPod Touch和iPhone游戏的开发工作之中了呢？

加藤 不错。之前我们不清楚主机的销售情况，也曾经讨论过是不是要制作一些休闲类的游戏。但是既然要推出作品，那么这个作品就要有知名度和竞争力，于是我们在年底就推出了这样一部游戏。

——据说《块魂》对应11国语言，这是考虑到全球市场而采取的措施吗？

加藤 就算说是100%考虑外国市场也不为过吧。我们认为游戏不能只在日本卖。如果不能做出在北美和欧洲也能热卖的作品，那就没有意义了。

——根据我们得到的资料，这个游戏是把手机版改良之后移植的作品。那么今后的游戏制作方针也是这样的吗？

加藤 其实PSP的游戏也可以移植，但是需要一定的成本和开发时间。这一次开发的时间短，所以我们以手机游戏为基础进行移植制作。不过我们有自信，在游戏的画面和音效方面的水准做的更好。

——您认为iPhone在今后会成为一台游戏主机吗？

加藤 虽然说现在的普及量还是一个猜测值，但是与NDS在全世界的销量来比，iPhone的普及程度还比较小。只不过几年之后这个情况会有何改变，就很难说了。如果能够充分利用我们现有的数码娱乐内容，那么我认为我们是可以在全球的市场范围内有所作为的。所以我觉得与其推出一些低成本、低价格的游戏，不如先在玩家当中树立起一个Bandai Namco的牌子，让大家都觉得买我们的游戏可以放心。这个平台的游戏操作方式与PSP、NDS都不一样，各位玩家还是请继续期待吧。

iPod Touch参数

尺寸与重量： 长110mm（4.3英寸）、宽61.8mm（2.4英寸）、厚8.5mm（0.33英寸），重115克（4.05盎司）。

容量： 8GB、16GB、或32GB闪存记忆体，可存放最多达7,000首128 K AAC格式的歌曲、25,000张iPod可开启的照片、40小时的影片。

环保设计： iPod touch也是苹果持续进行环保努力的一部分。通过下列的设计特色，它得以减少对于环境的影响。不使用PVC材料或BFR溴化阻燃剂的iPod、耳机，以及USB传输线，LCD液晶屏幕材料不含水银，不含砷的LCD玻璃与触控屏幕玻璃，大部分材料均可回收的不锈钢外壳。

显示屏： 3.5英寸对角线Multi-Touch触控宽屏幕，每英寸163像素

音频： 响应频率范围，20赫兹至20,000赫兹，支持声音文件格式，AAC、Protected AAC、MP3、MP3VBR、Audible、Apple Lossless、AIFF与WAV。

耳机： 响应频率范围20赫兹至20,000赫兹，阻抗32欧姆。

视频： 支持480p与576p component TV视频输出 640×480，每秒30帧 m4v、.mp4与.mov文件格式。

语言版本： 支持英、法、德、韩、中（简体+繁体）、日、荷、意、西、葡、俄、波等17种语言，支持30种不同语言的键盘，其中简体和繁体中文支持手写与拼音输入，另外还支持包括中文在内的19种文字的互译字典。

关于App Store

新的iPod硬件版本增加了App Store软件购买终端。苹果公司把自己在Music Store上的成功经验复制到了应用程序的销售中。App Store和iTunes Store购买方式和版权认证等方面如出一辙。与其说App Store是个商店，倒不如说这是一个平台，一个为终端用户、第三方软件设计制造商和苹果公司搭建的平台。三方均在这个平台中获取利益。App Store随iPhone和iPod Touch 2.0 固件同时发布，第一款名利双收的iPhone软件是SEGA的《超级猴子球》，该游戏充分利用了iPhone和iPod Touch中的重力感应模块，创造了前所未有的操控模式和游戏体验。随着第二代iPod Touch的诞生，App Store上的游戏越来越多，越来越受青睐。甚至更有评论家指出，iPod Touch 和 iPhone将成为下一个掌上娱乐平台，将使人们的娱乐便得更加简单和精彩。

03 用触摸就可以战斗？进入MGS Touch的世界

KONAMI在iPhone和iPod Touch上开发的原创游戏《合金装备索利德Touch》，是MGS系列的最新作品，开发工作自然是由小岛Production担当的。KONAMI刚参与iPod Touch的开发就拿出了MGS这样重量级的游戏，可见对这个新平台的重视程度。除了监督小岛秀夫之外，担任创意制作的渡边靖予女士也是游戏的主要制作者之一。我们将从他们口中探寻MGS Touch的开发经过，并且由此证实iPod Touch对于业界的影响力。

——当我们得知MGS系列要在iPod Touch上推出作品的时候，确实感到有点吃惊，而且这次还是由女性制作人担当开发工作的呢。

小岛 渡边女士本来是小岛Production的网页设计师，从事网站的设计与企划工作，也曾经制作过一些Flash游戏。以往有人把企划书拿给我看的时候，我都会从中找出一些问题，因为毕竟这些企划不是我做的（笑）。但是她提出的方案，我几乎找不出什么毛病来。因为她在这方面确实是很有制作灵感。这是一个原因，还有就是在iPhone发售之后，全世界都形成了一股流行的风潮。我本人也是iPod与苹果产品的爱好者，所以我觉得我们要是在这个平台上开发一个游戏的话，就应该竭尽全力。而要制作iPhone的游戏，那就要让她（渡边）好好发挥自己的才能。这就是最初的开端。

——请问MGS Touch这款游戏，是以MGS4为基础制作的吗？

小岛 游戏内容是以MGS4为基础的，但是游戏的开发概念是“简单的MGS”。毕竟iPhone与iPod Touch并不是普通的游戏主机，MGS4本身有一定的知名度，而且iPod也曾经在游戏中登场，因为这些因缘，我们想把原先的MGS4做成让任何人都可以轻松享受的简单游戏。

——听说这个游戏要使用屏幕的触摸功能，射击要素很强，请问为什么要这么做呢？

小岛 虽然一开始的时候制作组觉得“说到MGS就应该是隐秘行动”，但是这种游戏是无法在电车里轻松游玩的。对于刚接触这个游戏的人来说，游戏的门槛似乎太高了。所以我们决定制作一个以触摸为主要操作的简单的射击游戏。

——iPhone和iPod Touch在开发的时候有没有特别容易开发和特别不容易开发的地方呢？

渡边 一般的游戏主机都会有方向键和其他按键，操作功能一般都是被分配到按键上。不过这个平台是以触摸的方式来操作的，其实可以做到的事情很多，但是因此投入太多功能，就会使操作性变差。这次是先把游戏的结构设计出来，而最让我费神的就是如何把这个主机特有的操作方式应用到游戏的结构中去。开发工作感觉起来还是很容易的，我认为这个平台即使是个人也可以轻松制作出游戏来。

——那么不妨直说，iPod Touch和iPhone能够在游戏领域取得成功吗？

小岛 这个硬件一开始是音乐播放器，后来加入了电话功能，现在还可以玩游戏了。现在PSP、NDS、手机也开始具有这些功能，可以上网，可以看电视……所以我觉得，在以后，所有的硬件可能都会兼容这些功能吧。那么反过来想，游戏也会成为一个普及的功能。而且和用手机玩游戏的用户相比，iPhone的使用者本来就对音乐、电影这些娱乐方式感兴趣，所以我觉得他们接触游戏也是一件很自然的事情。

——看来只要有点子，就可以制作出各种各样的游戏。

小岛 不过我觉得做游戏不能全靠点子来取胜。运用触摸功能和加速度感应器，来制作以新的操作方式作为卖点并且带来冲击力的游戏，本身是不错的事情，但是我们并非以此为着眼点。我认为一方面这些新的功能要加入游戏里，另一方面还要做出传统的游戏，这才是至关重要的。因为我们要展示给玩家们的，是一个看起来更“像游戏”的游戏。今后我们之作的游戏将吸引更多核心向的玩家，也希望所有的玩家都能够感受到MGS系列的乐趣。

在蕴含巨大可能性的平台上制作一部大家都能玩的MGS4。

这就是Metal Gear Solid Touch!

如闪电般突然发布的iPhone、iPod Touch专用游戏《合金装备 索利德 Touch》将于今年春季开始提供下载服务。本作是采用了MGS4世界观的射击游戏，玩家用手指触摸画面即可移动准星，点击画面就可以射击。月光、Heaven兵等MGS4中的敌方角色也会登场，玩家将在iPhone和iPod Touch上感受MGS4的乐趣。

一操作Snake利用土墙等掩蔽物射击出现的敌人，看起来并不是很难操作。

↓游戏基本上是主观与背后视点的操作，游戏从潜入类型变成射击类型，容易使更多玩家接受。

一用手指划动屏幕，可以使视角放缩，便于瞄准。

一在4中大显身手的Metal Gear小机器人也会登场，究竟它的操作方法会有什么样的变更呢？

手机触摸游戏的终极进化形态？综观iPod Touch和iPhone发展前景

iPod Touch的出现使不少人联想到前几年诺基亚的游戏专用手机“N-Gage”。当时N-Gage也是以“较高素质的游戏争夺掌机商场”为自己进行宣传的。而美国的《福布斯》杂志则撰文对iPod Touch大加评论，甚至援引苹果公司首席执行官Steve Jobs的话语，提出“NDS宝座受到挑战”的论调。Steve Jobs说：“现在你们可以争论，它（iPod Touch）是最好的掌上游戏设备，也是新游戏集中的平台。”

截止到08年8月底，在iTunes的App Store提供的3528项iPod Touch下载内容中，有26%是游戏。这个数字对于一部刚刚出现的具有游戏功能的机器来说，确实是十分丰富的。而在一开始的时候，就有EA、id Software、CAPCOM、SEGA等公司加入游戏的制作，可谓游戏阵容十分强大。

与NDS相比，iPod Touch与iPhone的外形精美时尚，功能包含多媒体播放、网络浏览、游戏等等，iPhone还具备电话功能。可以说是一个“全方位多媒体通讯娱乐平台”，从这个意义上说，iPod Touch更加接近PSP，因此它更能吸引一些15岁以上的青少年消费者。因为手机的使用群体远远超过了游戏机，所以iPhone的销售前景更好一些。2008年苹果生产了1700万台iPhone，它们的购买群体除了打电话之外，也会接触多媒体娱乐和游戏，NDS开创的玩家市场，正在面临隐蔽的挑战。

从iPod Touch游戏开发的成本来看，iPod Touch的开发平台是完全开放的。无论个人还是游戏公司都可以开发，而且开发成本相对很低廉。苹果公司此举支持更多有游戏制作天赋的个人将自制的游戏上传到网络上供大家分享，专业的游戏公司也能以更低的成本进行游戏开发，制作周期也会缩短，可以确保成本和利润。所以在近一两年之内，iPod Touch上可能会出现一批操作方式新颖的优秀游戏。

就游戏方面来说，iPod Touch和iPhone最大的特点不在于游戏的内容，而在游戏的购买方式和购买成本。相比普通游戏机的玩家必需专门花时间到店铺购买，或者从网络邮购之后等待游戏送到自己手中，iPod Touch的玩家只需要从网上一手交钱一手交货，节省了更多时间。总体来说这个机器更适合将自己的业余时间花在影音娱乐上的人。而现在年轻人中存在着不少这样的潜在消费者，因此它的销售前景是乐观的。

04 iPod Touch游戏开发事业的先行者

在08年7月App Store开始正式营业的时候，Hudson已经提供了《炸弹人Touch》等3款游戏，以供玩家们下载娱乐。Hudson也是最早加入iPod Touch游戏开发的日本厂商。就此我们询问了该公司的执行干部柴田真人先生。柴田在谈到对游戏制作的感想时说：“无论从各个方面，我们都感受到了回应，就像i-mode（手机）诞生的那时候一样。”他预言iPod Touch将引发全球性潮流，虽然说目前日本国内市场“还在一个发展阶段”，但是日本的玩家“倾向下载多款游戏”，所以iPod Touch和iPhone在日本的发展也可谓是方兴未艾。谈到iPod Touch与iPhone在日本的前景，柴田先生认为如果有正规动画视频的下载业务，那么该机器的普及速度将会产生爆炸性的增长。而且未来会有更多休闲与正统游戏出现在这个平台上，Hudson在今后也会开发更多“比单纯地按钮更有意思”的游戏，并且以此作为iPod Touch游戏开发的中心。今后的Hudson将在该平台上开发更多种类的游戏，希望借此吸引更多玩家。

↑iPod Touch的游戏以触摸为主，玩家们通过简单操作就可以感受到乐趣。

↑操作Snake利用土墙等掩蔽物射击敝物射击蔽物射击蔽物射击出现的敌射击

Check! 记者对新机种的感言

iPhone作为苹果公司新一代手机与数码播放产品的结合，在全世界流行的时间也不短了，而iPod Touch则是去除了电话功能之后的专业媒体播放机器。这两种产品在年轻人中的人气很高，具有很好的发展前景，所以在这样的平台上开发游戏的厂商，确实具有一定的前瞻性。因为iPod Touch和iPhone的机能比较先进，而游戏的发售又与iTunes结合，采取的是收费下载的方式，所以在降低制作成本、保证开发者收入方面具有很大的吸引力。iPod Touch和iPhone游戏的开发工具和平台是公开的，无论是个人还是公司都可以进行制作，可以说它的制作门槛比专业游戏主机要低，这对于重视开发成本的游戏公司来说也是一个吸引。现在对于iPod Touch和iPhone来说比较不利的一点就是它们的普及率，与已经在全世界热卖的NDS、PSP比起来还是很低的。加上不同产品在不同国家地区销售时的价格差距较大，一些发展中国家的玩家想拥有这样的平台还不是很容易的事情。因此iPod Touch和iPhone的游戏要在全世界流行还需要一定的时间，苹果公司的iPod能够取得成功，它的后续产品就有潜在市场。目前日本的游戏公司开发的iPod Touch游戏还以移植为主，也是受到多方面影响而采取的谨慎态度所致。随着游戏机机能的提升和各种多媒体功能的追加，游戏与影音娱乐机器的界限逐渐变得模糊。从PS2时代开始，SCE这样的游戏公司就已经开始了“游戏机多媒体娱乐化”的步伐，到PS3的时代，电视游戏主机与娱乐影音机器的结合已经有了一个比较完善的形态。在将来，会有更多的玩家接触这个高端的媒体播放器，也会有更多非玩家通过这个主机变成游戏的爱好者。这大概也是数码娱乐产业发展的一个趋势。对于现代人来说，由于生活的节奏的加快，平时能够放松自己的时间越来越少，很多人希望能够随时随地开始娱乐，这样的话便携的游戏机与影音播放设备是最受欢迎的。iPod Touch类的机器将很有竞争力。

2008.01 日本软件销量

统计时间：2007年12月31日～2008年1月27日

●健身运动方兴未艾，Wii大火！

Wii Fit与07年12月在日发售之后立即掀起一阵健身风暴，这个热潮一直持续到2008年。《最终幻想IV》已经是第四次移植了，而且是重新制作，使用了NDS版FF3的技术进行开发，由于该作在日本一直口碑甚高，所以NDS版也卖的相当不错。这也是掌机的FF带语音的第一作。雷顿教授等作品继续热卖，长卖型的马车也挤进了销售的前10名。《马里奥聚会》魅力依旧，wii和DS版都杀入前十名。

排名	名字	机种	厂商	销售量
1	Wii Fit	Wii	任天堂	391134份
2	马里奥聚会DS	NDS	任天堂	324450份
3	Wii Sports	Wii	任天堂	227142份
4	Wii的第一次接触	Wii	任天堂	162473份
5	马里奥&索尼克AT北京奥运会	NDS	SEGA	144652份
6	马里奥&索尼克AT北京奥运会	Wii	SEGA	124711份
7	最终幻想 IV	NDS	Square Enix	117808份
8	马里奥赛车	NDS	任天堂	113659份
9	雷顿教授与恶魔之箱	NDS	LEVEL5	111456份
10	马里奥聚会8	Wii	任天堂	109066份

Check! 当月大事回顾

由于08年是奥运年，所以奥运题材的体育游戏在这年开始就受到玩家的关注。北京奥运会的游戏版权都是由SEGA买下的，《马里奥&索尼克AT北京奥运会》则包含了SEGA与任天堂两大公司的角色。纵观这月的游戏销售，任天堂系平台的软件占据全部，SCE阵营全军覆没，仅PSP的《怪物猎人P2》曾经杀入重围，而且在某周排名第5，说明这个游戏的魅力确实改变了PSP在日本玩家心目中的地位。现在的PSP玩家中，《怪物猎人》的粉丝比例可以说相当大。

电子游戏软件 GAME SOFTWARE

GAME SOFTWARE 目录 CONTENTS 2009年03期 VOL.245

CONTENTS

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

MASTERMINDS 特别策划

VIEWPOINT 电软视点

FIRST LOOK 无双报道

2008.02 日本软件销量

统计时间：2008年1月28～2008年2月24日

●任天堂全明星大乱斗的百万冲击

《任天堂全明星大乱斗》系列每出一作必然大卖，这次更是一个月干掉了100万销量。Wii Fit热潮依旧，《恶魔猎人4》在发售之后卖得不错，也是卖得最好的PS3游戏之一，而360版的销量则不入流，说明日本玩家还是很抵触Xbox360。

排名	名字	机种	厂商	销售量
1	任天堂全明星大乱斗X	wii	任天堂	1329133
2	Wii Fit	wii	任天堂	309311
3	恶魔猎人4	PS3	CAPCOM	275732
4	基连的野望 阿克西斯的威胁	PSP	Bandai Namco	145549
5	凉宫春日的困惑	PS2	Bandai Namco	132332
6	宿命传说 导演剪辑版	PS2	Bandai Namco	129763
7	马里奥&索尼克AT北京奥运会	wii	SEGA	89539
8	世界树迷宫 诸王之圣杯	NDS	Atlus	85555
9	魔界战记3	PS3	日本一	80417
10	Wii Sports	wii	任天堂	72233

Check! 当月大事回顾

这个月PS系游戏又重新杀回排行榜的前10名，PS3、PS2、PSP都有。值得注意的是，PS系游戏进入前10的多是系列作品，大部分是凭借着以前的口碑吸引玩家的。《宿命传说导演剪辑版》与一年前的原版相比，追加的部分是玩家们（严格说是腐女们）关注的，为这个就多买一份游戏，只有对游戏有爱的人才能做得到。《阿克西斯的威胁》销量在预想之中，成为2月份PSP玩家们最关心的游戏。NDS游戏这月乏善可陈，处于下降阶段。而日本玩家对于PS3的支持也是很醒目的。

本刊声明

招聘信息

■ 编辑招聘要求：1、精通日文（一级者优先）;2、了解游戏历史及文化；3、有创意，能策划专题；4、文笔流畅，思想活跃；5、能加班熬夜

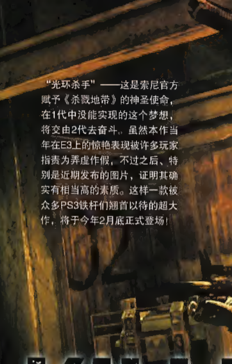
■ 美编招聘要求：1、熟练掌握苹果机，精通Photoshop与Freehand；2、有至少一年的杂志排版经验，了解书刊制作规则，能够适应非常复杂的版面设计与制作；3、热爱美术设计，接受过系统的美术教育；4、了解电视游戏者优先;5、能加班熬夜

■ 视频招聘要求：1、熟悉各种视频制作软件；2、精通3D动画制作；3、有视频制作经验优先；4、熟悉电子游戏

请将个人简历（写详细，并说明自己的强项）及相关展示能力的作品（类型题材不限，如有杂志经验，请附带制作过的杂志样稿）发至——

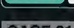
地址：北京东区安外邮局75号信箱 电软招聘收
邮编：100011 咨询电话：010-64472920
电子简历及作品请发至：yp@vgame.cn

■主办单位：中国电子学会 ■主管单位：中国科学技术协会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆
■执行主编：杨柯来 ■编辑：邹中林/乔沛/黄黎/刘鹏/张建凯 ■美术总监：郑京伟 ■美术编辑：李榕儿 ■联系地址:北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话:010-64472920 ■编辑部电子邮件：dr@vgame.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472920 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京海工商广字0110号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页:www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn



“光环杀手”——这是索尼官方赋予《杀戮地带》的神圣使命，在1代中没能实现的这个梦想，将交由2代去奋斗。虽然本作当年在E3上的惊艳表现被许多玩家指责为弄虚作假，不过之后、特别是近期发布的图片，证明其确实有相当高的素质。这样一款被众多PS3铁杆们翘首以待的超大作，将于今年2月底正式登场！

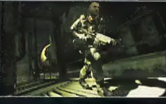
KILLZONE 2

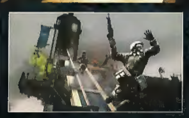


本刊译名：杀戮地带2		2009年2月27日	
第一人称射击	SCE	59.99美元	美版
蓝光	1~32人	记忆卡容量未定	17岁以上

CASE.01 脱机对战

尽管多人联机对战模式在本作中依然是重头，不过也提供了不用联机也可以玩的“多人对战模式”。该模式下玩家可以与其余15名由电脑扮演的队友和敌人来模拟联网对战。这些NPC的智商都非常高，特别是高难度下，敌人的爆头几率极高，而且火力也极猛。　□文/北斗





不用上网也能对战 单机也不寂寞

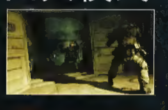
←在“刺杀模式”中，你和队友需要先成功狙杀特定的敌方目标，之后则是要试图安然度过敌人的狙杀。

熟悉规则与地图 再去联机厮杀

←在“搜寻模式”中，你需要保护己方的演讲者鼓舞士气，同时干掉对方的演讲者削弱其士气。这些演讲者遍布地图四处。

CASE.02 四大模式

脱机对战一共有四大模式，它们分别是刺杀模式、搜寻模式、定点清除模式和杀戮模式。在定点清除模式中，需要赶到特定地点，安装C4炸弹（埋雷时要用六轴功能）、安全离开并引爆。杀戮模式就不用多说了，规定的时间内杀敌数量最多的一方获胜。



CHECK! 预约《杀戮地带2》赠虚拟玩偶

最近著名购物网站亚马逊（Amazon）推出了针对本作的一项计划：凡在亚马逊上预定《杀戮地带2》游戏，将可在PS3的“Home”中获得KZ服装，包括头部、躯干、腿、手和脚。如此一来，玩家就可以把自己的虚拟人物打扮成ISA战士、Helghast突击骑兵，或者干脆来个四不像。下载服装的代码将会在游戏发售后的十天内发送给预定的玩家。

复仇天使行动，ISA大反攻

在1代结束的时候，主角所属的ISA部队（星际战略联盟）击退了Visari领导的Helghan军的进攻，并且由一共十二个集团军的部队发动了针对Helghan本星的总反攻。其中一支的Mandrake由一个ISA师团和十个Legionnaire特种师组成，旗舰是巡洋舰“新阳号”。新阳号的指挥官是战斗英雄Jan Templar上校。Mandrake的任务是占领Pyrrhus城，并且尽最大可能抓获Visari。

——2009.2.27

1亿6千万打造的PS3超大作即将问世

星际殖民战争三部曲为您展现气势恢宏的未来战争
ISA舰队集结全力对Helghan行星发动的总攻
这并非一场正义之战，但是一场为了生存而战的残酷厮杀

联合运用七大兵种以争取胜利

在《杀戮地带2》的多人联机对战模式中将收录7种不同的兵种，并以标志（badge）加以区分，包括最基本的步枪兵，以及具备各种不同主要与次要标志能力的工兵、医护兵、侦察兵、突击兵、战术兵与破坏兵等，每个兵种都有各自擅长的技能，多人对战时如果能对其进行良好的搭配与运用，将使胜利来得更加容易。

CASE.03 战斗兵种

突击兵（Assault）主技能为具备一般兵种2倍耐久度的重装甲，次技能为暂时加快跑速。战术兵（Tactician）主技能为丢出彩色烟雾弹作重生点，次技能为请求无人攻击机支援。破坏兵（Saboteur）主技能为伪装成任意敌军士兵，次技能为掷出具沾黏性与接近引爆功能的C4炸弹。

本关就是教教学教学教卡

一步枪兵（Rifleman）是对战模式内定角色，无主能力，可附加次能力。

CASE.04 辅助兵种

工兵（Engineer）主技能为设置会自动射击敌人的机枪塔，次技能为修复弹药库、机枪台等。医护兵（Medic）主为让复活我军士兵，次技能为抛出医护包。侦察兵（Scout）主技能为隐形，次技能为将画面上所有敌人加上隐形标记，并将其位置广播给队友。

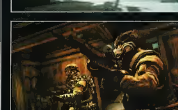
CASE.05 付费试玩

GameStop日前宣布，凡预定《杀戮地带2》的玩家均可提前获得试玩的机会。在店面预定的人会获得一张印有验证码的卡片，通过GameStop官方站点预定则会收到一封包含密码的电子邮件，明年2月3日试玩版上线后，这些玩家即可登陆Playstation Network下载。作为PS3上万众瞩目的超大作，各大销售商都想方设法促销，不过对于玩家而言，还是更想玩到免费的试玩版。

CHECK! 中文版同步发售 索尼献给中国玩家大礼

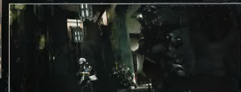
对于《杀戮地带2》的中文化，在近期终于被索尼官方正式确定。索尼表示，本作的中英文合版预定2009年2月与欧美地区同步推出，预定支持全球联机对战功能，可与世界各地玩家一同享受具备多样化兵种能力的32人联机对战。

↑本作港版由索尼官方汉化，相信会让我国的PS3玩家们心动吧。



来自开发商的自信宣言 让最尖刻的批评家都闭嘴

"我相信全世界的游戏开发者的想法都是一样的，他们希望自己的游戏第一次呈现在人们面前时能呈现最完美的音效和画面效果。希望到时我们的游戏可以取得全面的成功，让最尖刻的评论者都闭上他们的嘴。" ——《杀戮地带2》监督Sebastian Downie



龍が如く3

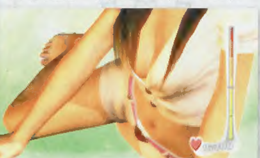
有“不夜城”之称的东京神市町（原型为歌舞伎町），是一个复杂的地方。一个繁华的社会，背后的一面有许多不为人知。身为“人中之龙”的桐生一马，出入于神市町的各种地方，除了与小混混和黑社会们打交道之外，也需要有一些休闲和消遣的事情做。本作中除了可以去夜店喝酒、到游戏厅玩街机、到室内球场打保龄球和高尔夫球之外，这次又有了新的娱乐方式。 □文/猴子

PS3	本刊译名：龙如3		2009年2月26日	
	动作冒险	SEGA	7980日元（含税）	日版
	蓝光光盘	1人	记忆容量未定	17岁以上

漫步在繁华的街道与成人的世界 接触更多温情与治愈系的社交经历

这次游戏追加的娱乐设施包括“卡拉OK厅”和“按摩房”。卡拉OK游戏类似音乐节奏游戏，只要伴随音乐节奏按键，就可以获得高分。而“按摩”则是比较满足玩家视觉需求的一种娱乐活动。在按摩房中出现的服务生，是著名模特兼职艺人椿姬彩夏。利用PS3的强大机能，模特美女的形象在游戏中还原得与真人一般。玩家在游戏里接受按摩的时候，仿佛在与偶像艺人亲密接触一般。游戏带给玩家的乐趣，也远非前作可以比拟。桐生一马在美丽的服务生MM的按摩之下，身上留下的疲惫都一扫而空，之后可以投入更激烈的战斗中去。《龙如》系列的最大特征就是在虚拟的世界中寻找与真实中相似的东西。各种休闲活动除了夜间娱乐之外，还有许多在白天做的事情。在冲绳，桐生一马可以在海边垂钓，钓鱼活动也类似其他的钓鱼游戏，只要在适当的时间按键，就可以将海水鱼钓上来。

↑在这里可以接受美女的按摩，在成人的世界，这类地方是很多因为都市生活压力而身心疲惫的人都要光顾的。身体和精神都可以在这里得到恢复。



↑在冲绳地区，这些地方即使在浅海中也可以找到味道鲜美的鱼类。把鱼钓上来之后，可以自己烧烤着吃，也可以卖掉。

阳光海滩垂钓 靠自己猎取美食

在恶魔笼罩的王国展开灵魂冒险

玩家主导的硬派游戏

Demon's Souls

FromSoftware | 6980

以剑与魔法的世界为舞台，硬派的动作角色扮演游戏在PS3上登场！由FromSoftware制作的《恶魔之魂》将向玩家展现一个以"魂"为中心的奇幻阴暗世界。游戏中的舞台——波雷塔尼亚王国，因为国王无意间唤醒了古代沉睡的恶魔，以至生灵涂炭，王国毁灭，恶魔四处吞噬人的灵魂，整个王国也被永恒不散的浓雾所笼罩。玩家则要操作亲手创作的主人公，前去波雷塔尼亚王国冒险，探索，与邪恶的恶魔战斗，拯救人民于水火之中。

本作的主人公是在游戏开始由玩家来自由设定的，主人公的名字、相貌、职业等，都会影响玩家实际的能力数值，和所能装备的武器，共有10个种类供选择。□文/瀰腾

把握故事关键的重要人物

主人公会在波雷塔尼亚王国四处冒险，期间与形形色色的人物邂逅相遇，这些游戏序盘登场的重要人物，将对主人公初期的冒险产生至关重要的作用。

贤者弗雷基

双剑比约尔

王国的骑士，潜入灭亡的国境内后消息不明

浓雾笼罩下的王都 危机四伏的建筑

冒险舞台的波雷塔尼亚王都，根据地形的不同出现的敌人也会有所不同，游戏存在各种各样的区域，玩家冒险的场地都会在这些区域间展开。此次介绍的两个区域都非常具有诡异风格的特色，将有怎样惊异的发现等待着我们呢？

暴风的祭祀场

塔之拉托尼亚

女王供奉象牙的塔之国，里面关着很多来自各地的负罪人员，牢狱中徘徊着奇怪的

↑罗克萨斯作为13机关的最后一名成员，他的故事是玩家们关注的话题。

KINGDOM HEARTS 358/2 Days

スリー ファイブ エイト デイズ オーバー ツー

↓阿克塞尔与罗克萨斯是好朋友，他们二人与13机关的第14个成员"西昂"的关系又会是如何呢？

玩家和伙伴们再一次相逢

《王国之心》系列经过2代的变迁，它的主线故事似乎随着13机关的消灭划上了一个句号。但是它背后的故事并没有结束，随着NDS版《王国之心 358/2 days》、PSP版《王国之心 睡梦中诞生》与手机版的《王国之心 Mobile》的公布，我们的主人公索拉又要和迪斯尼动画世界的朋友们一起冒险了。究竟在2代的故事结束后，索拉又展开了什么新的冒险呢？令人优点遗憾的是，NDS版的《王国之心358/2 days》属于前传作品。但是无论在哪个版本中，玩家们都将体会不同的故事，在奇幻与现实交替的世界书写新的童话。 图文/七曜

本中游名 王国之心 358/2 days			2009年2月
角色扮演	Square Enix	价格未定	[illegible]
[illegible]	1-4人	容量未定	审查规定

感动玩家的王国之心系列又回来了！

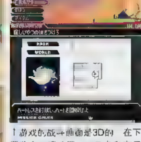
Check Up! 战斗模式精彩纷呈

令玩家们惊喜的是，这一代的主角是罗克……

13机关的武器

Pete

王国之心系列的搞笑反面角色，笨拙的他走到哪里都给人一种低能的感觉。



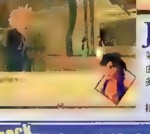
↑游戏的战斗画面是3D的，在下屏幕会出现地图，以及各种有用的提示，这对于玩家的冒险来说是非常方便的。

在熟悉的集市

↑阿拉丁与茉莉公主在集市中相会，这时他还是小偷，应该说故事发生在《王国之心》1代之前的时候。

Aladdin

浪迹在阿格拉巴的无业青年，每天靠小偷小摸填饱肚子，虽然招人厌恶但是很有侠义心肠。

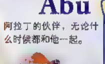


Jasmine

茉莉公主一直想得到自由的生活，虽然受到许多贵族子弟追求，但是一直让自己的宠物老虎把他们赶走。

Abu

阿拉丁的伙伴，无论什么时候都和他一起。



Check Up! 即使是前传也会相当精彩！

《王国之心》的故事经过2代之后已经告一段落，但是……

……位迪斯尼明星之间的故事将是游戏的一大亮点。

抗争！成王败寇的黑帮暗斗！

The Godfather II
ゴッドファーザーII

[illegible]	[illegible] 教父			
[illegible]	动作角色扮演	EA	5999日元	[illegible]
	BD/DVD	6人	[illegible]	[illegible]

新一代《教父》归来 演绎黑社会明争暗斗

[illegible]的同名游戏终于即将推出第二部作品，本作将描写围绕纽约、迈阿密与巴拿马为中心展开的黑帮斗争，玩家会在游戏中利用威胁、破坏等手段胁迫店主服从自己，将各地的商店、黑市统统收归于自己的势力范围，以达到支配黑社会的目的，同时还要面对使用相同手段扩张的敌对势力，在必要时与其进行激烈的火并枪战，最后胜者为王，做一名合格的黑帮老大吧！

同时，本作还将对应网络对战，在本篇中收到的部下都可在对战中操作使用，最大支持8对8的团队枪击战。　□文／翅膀

打倒敌对势力扩张伞下商会

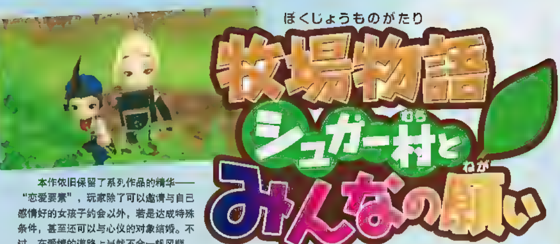
↓主人公拥有多达50种以上的必杀技用来结果敌对对手的性命，充满魄力的演出与凶狠的动作招数连续让人大呼过瘾，前作广受好评的搏斗和[illegible]的操作都将得到最好的继承和发展。

↑游戏遵循电影原著的情节，并将最精彩的黑帮斗争部分加以放大演出，作为游戏最核心的魅力要素。

←玩家可以收到的部下有很多种，放火的，保镖，破坏作业员等等，共6个种类，擅长领域各不相同。

CHECK! 把握战况以赢得胜利！

这是本作追加的新要素， 个店面或 条街处在敌对势力的保护下，主人公要从对方手中夺取控制权，就要与对方交战，同场景内敌我双方的配置可以在画面上得到情报确认 双方的位置，人数 强度都需要在开打前和战斗中随时观察注意，以达到“知己知彼”的有利情况，即使是对方比自己人多也能利用战术成功打垮对方。利用战场的情报制定合理的战略 是游戏攻略的关键。



本作依旧保留了系列作品的精华——“恋爱要素”，玩家除了可以邀请与自己感情好的女孩子约会以外，若是达成特殊条件，甚至还可以与心仪的对象结婚。不过，在爱情的道路上当然不会一帆风顺，有时也会有情敌出现来和你竞争　而且游戏中还准备许多牧场生活以外的游戏要素，例如挖掘的“采掘”，骑自己培育的马去参加竞赛的“竞速”等等。□文/七瞳

PSP	本手 滿名　牧场物语 砂糖村 与 愿望的人们		发售日未定
	育成	Marvelous Entertainment	价格未定	版
	UMD	人	128K	全年龄

Story

砂糖村即将在　年之后开始建设游乐场，主角为了整理祖父的行李而来到老人家在这座村庄里的牧场，这时他遇到了普通人看不到的精灵与女神。在女神的请托下，主角决心守护这座保存着美丽自然景观的砂糖村。为村子的未来而奋斗，就在这姻缘际会之下，主角在祖父所留下的牧场中展开了全新的生活。

女神

向前来祖父牧场整理行囊的主角请求……是自古以来即守护沙糖村的神。

就要消失的村庄由你拯救！

主人公

推出过多款作品的《牧场物语》系列，是能够于游戏中栽培各种农作物、照顾动物，从中细细品味悠闲牧场生活的热门模拟育成游戏。本作就是这个系列的最新力作，在与前作久违的两年之后，终于决定要在PSP上发售了。这次的牧场生活舞台，是受到两年后因为要建设游乐场，而受迁徙威胁的砂糖村。玩家要化身为接受女神委托而一肩扛起拯救村庄使命的青年。他将一边与心地善良的各个村民联系感情，一边为了改变村庄的未来而努力奋斗。虽然有着拯救砂糖村消失的重大目标，不过能够休闲地体会自由的牧场生活则与之前的系列相同。本作除了有栽培农作物与饲养动物这些系列作玩家耳熟能详的要素之外，还又追加了许多丰富的耐玩要素。再者，借由更加充实的自宅设备，玩家可以更舒适愉快地游戏。而与村民之间的交流活动，在各方面也增加了其中的内涵

↑基本的牧场生活，就是种植农作物　饲养动物。

依頼		
トマト20コ	×	800 G
ジャガイモ10コ	×	400 G
[illegible]	×	100 G
[illegible]	×	800 G
[illegible]	×	120 G
		0 G

トマトを20コまとめて買います。
お礼は800G。
春の月30日までにお願いします。

↑达成村民的愿望，村庄的就会逐渐改变。玩家必须一边经营自己的牧场，一边慢慢寻找拯救村庄的方法

莎拉

莱拉

Check Up! 村庄的未来由您来决定!!

拯救砂糖村的方法可不单单只有一种　依据玩家的整个行动过程，游戏的最后会出现多种结尾，其中有很多都是有特殊要求才能达成的，而各个分支路线的结尾，亦各有不同的未来。并且即使游戏故事走到了结局，玩家还可以在状况改变后的砂糖村中继续牧场生活，直到心满意足为止。本作的自由度还是继承了系列一贯的优良传统，能够让玩家随心所欲的建设自己的农场。

↑爱丽丝在村庄兴建游乐场，玩家能够打破他们的企图吗？

你想自己设计迷宫吗？你想一反常态地让怪物来闯荡你的迷宫吗？那你选这款《七魂》就选对了，以玩家自己制作迷宫，与前来的敌人战斗的《迷宫制造编年史》系列 即将推出这款新作《七魂》，可以使用的建筑材料和怪物种类大幅增加，可以建筑出更加复杂的各式迷宫 此外还新增了攻略型迷宫“古代遗迹”，新颖异类的玩家值得去期待。□文/翅膀

←根据自己喜好和战斗的需要来设定创造各式各样的迷宫，这种类型的游戏并不多见，敌我立场完全反转过来了

七魂

NANATAMA

クロニクルオブダンジョンメーカー

PSP	本土译名 七魂 迷宫制造编年史			[illegible]
	动作角色扮演	Global A Entertainment	5040 [illegible]	[illegible]版
	JMD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

转换迷宫风格迎战敌人

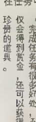
玩家自己创造迷宫是游戏的最大特色 而做好个迷宫后可不是一成不变的 使用装饰道具可以改变迷宫的风格结构 比如日式和风、欧洲中世纪风格等，依此迷宫出现的魔物种类也会有很大不同，猫人变成小鬼 小鬼变成骷髅 变化多端 可以入手的道具也会产生变化，非常有意思 就算是来回转换欣赏迷宫结构的丰富变化也乐趣非常 根据战况不同来变更迷宫的结构将会是一大课题。

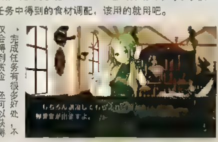
主人公

既擅长使用多种多样的武器装备，又会使用各种魔法的天才男人，冒险者的经验还很缺乏，但是具有神奇的力量。

每一天的任务

游戏采用一天早中晚的方式推进，有条理地发展游戏的进程。早上在居民们当中接受各种任务，如讨伐魔物、搜索道具等等这样的任务，城里还可以买建筑迷宫用的建筑资材 有钱没钱的都要去转悠一番吧。到了正午，就要开始执行任务了，构成设计迷宫与来犯的敌人战斗，玩弄敌人于自己的迷宫中，为了完成任务，还需要去探索古代遗迹，两种不同风格的迷宫形式会让人感到很新鲜。到了晚上，一天辛苦的劳动终于有了收获 在任务中得到的食材调配，该用的就用吧。




↑完成任务有很多好处，不仅仅会得到赏金，还可以获得珍贵的道具。

运用简单操作即成复杂迷宫

玩家可以灵活运用多达110种以上的建筑资材，来搭建通路、房间、障碍物等迷宫中必不可少的一些元素，如何来组合由玩家自己说了算 这些只需要非常简单的操作就可实现玩家心中所想的，完全随心所欲，你完全不必担心复杂操作会带来麻烦。

• 武器存在熟练度的设定 等级上升会增加新招式。

设计迷宫与怪物战斗

↑根据在迷宫内使用装备的装备品不同，登场的魔物种类和数量都会有所变化。不要以为拿到强力装备就可无敌了哦。

封于宝玉的同伴们

菲露

森林的精灵，妖精族的女性，擅长短剑与弓，以及魔法；在去调查森林中异变之时，被什么人给封印了，在宝玉中寻求解救她的人。

古奥

生活在北方的刚腕巨人族，右臂装备的巨大钢铁臂手，具有铜墙铁壁般的防守和一击粉碎魔物的破坏力，被什么人袭击而被封印。

罗丝

具有高贵外表和魅惑的外形，即使是魔物看到她也会被迷惑住，绰号“恶魔的玫瑰”，战斗中以自己的魅力将敌人深深地束缚住。

CHECK UP! 扩充档案来开启进程 做一个优秀的冒险者

玩家手中会有一个调查档案，随着不断地迷宫调查，档案中登陆的魔物数量也会越来越多，随着这个的增多，以及调查登陆到特定的稀有魔物，主人公的“探索等级”就会提升，这关系到各种古代遗迹内可以调查的范围的增大，以前无法到达的一些场所会得到开启，会遇到新的敌人，由此可以得到更新的道具以及建筑素材，当然，你就可凭着这些素材做成更复杂更有新意的迷宫，就算你不是收集狂，不关心什么完美啊收集度之类的，这也是必须要关注的，因此要随时关心这本关乎“命运”的手帐哦。

←任何一种风格的迷宫都有擅长对付的敌人类型。

本作译名	绝体绝命都市3 破坏的城市与她的歌声	
动作冒险	IREM	5040日元
UMD	1~4人	

岛屿都市中描绘绝命逃生活剧！

本作为著名灾害模拟型动作冒险游戏《绝体绝命都市》系列最新作品，与系列作同样，将在游戏中重现现实中的那种因大地震带来的天灾人祸惨景，以及困在其中的人类心理、极限状态的人心表现等等，玩家可以在其中自由行动，努力从即将毁灭的城市中寻找出路，躲避迎面而来的倒塌和陷落等不可抗力灾难，想方设法从中逃生。本次新作的舞台为一座连接着海底隧道的岛上城市，主人公在前往岛屿的途中突然遭遇到了罕见的大地震，玩家将在这种残酷的环境中帮助主人公们逃出生天。本作还将对应4人联机游戏，携手在崩坏的城市中冒险。

地狱化的街道！

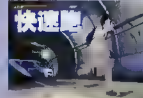
↑开满樱花的美丽街道突然遭遇大地震，化为一片人间地狱。

→与系列作相同，将会展开和恋人相关联的情节，对故事展开有很大影响。

灵活运用丰富多彩的动作逃生

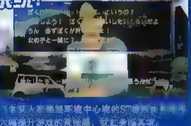
将对主人公们从城市中逃生造成严重障碍的是不断发生的余震、火灾等二次灾害，这是比大地震本身更加危险的存在，面对可能随时而来的危险，玩家将会运用丰富多彩的动作将危机一一化解。

←寻找周围生还者及对外呼救时做出的重要动作。



↑不断发生的余震导致灾难接踵而来，通过跑动躲开迫近的危险。

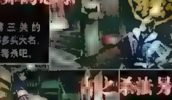
伸手抓住物体！



→运用双手跳跃抓住高处的物体，来爬到更安全的地方。

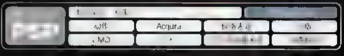
CHECK 紧张感大增的系统！

游戏中的HP槽即为生命力，ST槽则表示"紧张度"，当角色处于危险、不安、恐惧、绝望的心境中就会增加这个槽，同时HP会不断地减少，减到零即会GAME OVER，只有通过吃东西、休息……槽，真实感十足。



↑……系统中心境的ST槽……大幅提升游戏的紧张感，犹如身临其境。

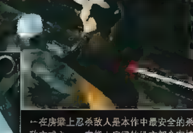
动作	Acquire		
UMD			



忍杀用一句话来概括，就是："在满足特定的条件下，对敌人一击必死！"在本作中，当满足条件时会出现必杀提示，然后在一些情况下，没有提示，玩家凭经验来操作，也是可以进行必杀的，这就看玩家的经验了。连续必杀是满足条件时，对站在一定范围的所有敌人进行连续必杀，也需要连续按键来操作。

使用鬼哭玉能所向披靡

最强忍具之一，可以直接投掷轰杀BOSS外的全部敌人，包括用手里剑等必杀不了的铠武者，只要瞄准了一群……敌人……



←在房梁上忍杀敌人是本作中最安全的杀敌方式之一，在能上房梁的地方都会有按键提示出现，玩家们要多多留意观察。

月食雷达是本作指南针

本作中的雷达从系列前作中的数字雷达变成了很形象化的月食雷达。在周围没敌人的情况下会显示为月全食，而月亮周围的星星就敌人，有几颗星就有几名敌人，还有一些隐蔽的忍者和哨塔上的火枪手是不显示的。当玩家藏进黑暗的地方月亮会变暗，被乌云遮盖住。被敌人警戒时，星星会变紫色，警戒过段时间会自动解除，……星星又会回复到黄色。

诡异的忍杀

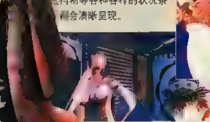
←第三关的BOSS多头大名，将其轰杀吧。

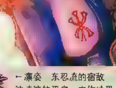
古之杀法另类

←完成片手业任务以后才能拿到古之杀法。

Check Up! 心眼系统听声辨位 伺机潜伏伺机忍杀

心眼系统是本作的核心系统之一，想掌握敌人的行动规律必须使用这个系统，而且只有灵活使用好这个系统才能对全部敌人形成必杀。进入心眼模式后，玩家能全盘掌握周围敌人的状况、敌人的视线、光源、遮挡物等等各种各样的状况条……会清晰呈现。





←凛姿，东忍流的宿敌浊清流的忍者，本作她受命于最终BOSS行事。

雅达利的最新赛车！

本刊译名	职业赛车		2009年1月27日
竞速	雅达利	59.99美元	美版
DVD	1-12人	记忆卡容量未定	全年龄

雅达利这个名字相信大家都不会陌生，这家元祖老铺即将为我们带来一款全新的真实模拟驾驶赛车游戏 这款《职业赛车》中你将可以驾驶众多经过实名授权的名厂名车飞驰于赛道之上，体验真实物理驾驶的奇妙感觉。

←游戏中收录的车辆都取得了实名授权。

收录众多真实的名车

本作包含了来自世界各地不同马力的名车，高低档次一应俱全，并且都采用真实数据。

模拟驾驶

←据说开发商采用了先进的物理驾驶引擎，将模拟最真实的驾驶感觉。

12人对战

对战是赛车游戏最大卖点之一，本作支持最大12人的联线对战，绝对是十分的热闹，十二分的火爆。

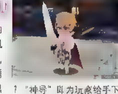
↑10人以上的超华丽竞速对抗。

指挥军团挑战众群魔

PLAYSTATION 2	本刊译名	神圣光辉		2009年2月18日
	战略角色扮演	FLIGHTPLAN	7140日元	日版
	DVD	1人	记忆卡容量未定	12岁以上

扮演神祇拯救世界

以开发《召唤之夜》闻名的FLIGHT-PLAN又将推出他们的家用机最新作，就是这款《神圣光辉》，没错，依然是SRPG游戏。玩家会扮演从沉睡中苏醒的神，指挥人界的勇者们与暗黑魔物军团作战。



↑"神号"可为玩家给手下的战士附加有利的状态。

经典回合制战斗

SRPG经典的回合制战斗定不会让你失望，玩家作为部队的指挥官 要指挥在战场上的各大作战单位进行移动、攻击、魔法等操作，速度、攻击的方向也都由你来控制，游戏还包括神导、使魔等特色系统。

←每种使魔都能给它的主人增添各种有用的能力。

遥控棒手下的索尼克

NINTENDO Wii	本刊译名	索尼克与暗黑骑士		2009年3月12日
	动作	SEGA	价格未定	日版
	DVD	1人	记忆卡容量未定	审查预定

Wii遥控棒操控索尼克

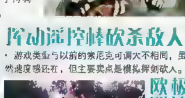
有想过操作索尼克挥剑去砍敌人吗？这款最新的Wii版就能满足你的好奇心。本作将以中世纪欧洲为游戏舞台，蓝色刺猬化身手持骑士剑的骑士，运用Wii的摇控棒来战斗。

挥动遥控棒砍杀敌人

↑游戏类型与以前的索尼克可谓大不相同，虽然速度感还在，但主要卖点是模拟挥剑砍敌人。

欧洲中世纪骑士 极速索尼克变身

←本作仍然是由索尼克小组负责开发的，素质不用担心。



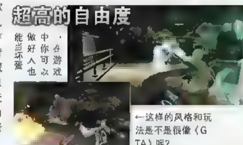
↑体感操作将融入到本作的每一个方面，跑动战斗等都将有全新的体验。

随己喜好随心所欲！

PS3	本刊译名	无名英雄		2009年内预定
	动作	SCEA	价格未定	美版
	BD	人	记忆卡容量未定	审查预定

Sucker Punch公司开发的这款PS3独占游戏可以说具有相当创意，这是一款动作游戏，但他几乎不存在什么主线流程之类的东西，或者说流程非常短，玩家要玩的是隐藏在"中轴线"之外的超多，超海量的旁系要素，你会感觉到里面有玩不尽的东西在等待着你发掘，自由度非常之高，想做英雄还是做坏蛋都随你，没有你做不到的。

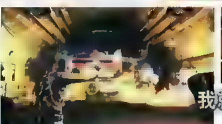
超高的自由度



能做好人也可以当坏蛋。在游戏中，你

←这样的风格和玩法是不是很像《GTA》呢？

我就是那无名英雄



←正如其名本作是款原创新作。

2008.03 日本软件销量

统计时间：2008年2月25日－2008年3月30日

●《怪物猎人》创造的奇迹

《怪物猎人Portable 2nd G》发售……[illegible]

……评，在这个续作满天飞的时代实属不易。

排名	名字	机种	厂商	销售量
[illegible]	怪物猎人Portable 2nd G	PSP	CAPCOM	823265份
[illegible]	口袋妖怪战队2	NDS	任天堂	343990份
[illegible]	高达无双Specia	PS2	Bandai Namco	268171份
[illegible]	龙如见参	PS3	SEGA	248117份
[illegible]	Wii Fit	Wii	任天堂	243582份
[illegible]	任天堂全明星大乱斗X	Wii	任天堂	225719份
[illegible]	DS美文字训练	NDS	任天堂	123766份
[illegible]	灵光守护者	NDS	任天堂	89874份
[illegible]	十项全能	Wii	Hudson	89545份
[illegible]	Wii Sports	Wii	任天堂	76290份

Check! 当月大事回顾

NDS的[illegible]个月又爆发了，一个《DS美文字训练》就卖了12万，可见许多人买NDS未必是为了玩游戏，或者说NDS上不是游戏的游戏越来越多，使许多人有了新的选择。《龙如见参》虽然不是系列正统续作，但是描绘的战国末期的日本社会景象却给人以不同的感觉。《高达无双Special》回到PS2上，看来光荣也终于觉悟了。从那时候开始有人就在想《真·三国无双5》会不会也推出Special版，现在看来，那时候光荣就有了这个打算也说不定。

嘿～买机，痛苦经历
采购宝典小编吐血编辑

又到购买新主机的时候了，现在你手中的压岁钱是不是已经握得发烫了？别急，看完本期的专题，你就可以揣着沉甸甸的银子换来自己心仪已久的主机和游戏了。

为什么要策划这篇专题呢？

说实在话，现在买台主机实在是太难了，比较于10几年前情况复杂了太多太多。不仅仅厂商自己推出了多种功能各异的型号，周边厂商绞尽脑汁推出各种配件产品，再加上各种假货翻新，一想顺利搬着主机走出游戏店，需要惩补的功课多了N多倍 不是硬件专家，您还真就不好意思走进那个门

除非您抱着换架无所谓或是人家好才是真的好的心态，那么我们就不用多嘴了。

这次的购机攻略，完全走纯实用路线 您根本不必担心要在本篇特辑中花费太多时间，只要您有购机需求，那么在买机前、购机中捎带手的拿上这么一本杂志，扫上两眼小编分析，再多瞟两行产品价格，一比对，齐了。这次我们在每类产品中搜集了大量的实际价格信息，包括游戏店报价、淘宝报价，以供玩家参考。需要在这里说明的就是，由于地域性差异，北方与南方的同 款产品在价格方面会有不少出入，因此我们在游戏店报价上提供两份数据，一份是南方市场报出的全国最低价，一份是综合全国范围的平均价。而淘宝网络报价我们则是以截稿前的可靠店家（钻石级别）给出的最低报价为依据。在报价单的最后，我们还提供了一项独家数据——仅供参考——未来跌势。这以数据的内容为未来半年期内该产品价格方面的下跌或下调幅度空间，例如PS3《高达无双2》正版软件，未来半年的价格跌幅预计为20%。假如现在报价为400元的话 半年后320元就可以买回家。当然，这一数据并不会对现在购机有任何的帮助，我们只能根据以往的经验作出价格变化的判断，纯参考，看不看则在您。

在产品选择方面，我们在页面允许的情况下尽可能多的收集，包括各种版本型号的主机、官方周边产品、国内周边产品、正版游戏软件等 力求您在购机的时候所要考虑的所有购买对象都能收录其中。当然也会有所遗漏，如果您要买的产品过于特别，也有可能超过我们这次收录的范围，希望您能来信来函，我们会在接下来的杂志中为您特别留意和关注这类产品。

祝您能顺利的买到自己的爱机，好好享受游戏带来的快乐时光，然后与我们分享您的感受。

买游戏也需“理财” 真金要花在真东西上

子厚，咱也别穷粘靓，你说是这个理儿不？

淘宝网＆实体游戏店2009年新春第一手报价

购机大秘籍 180件以上产品轻松选

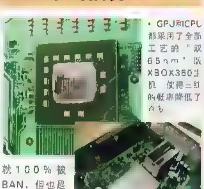
X360 三红不是问题

Game Shopping Rules!

Hard “双65nm”，360玩家的福音

说句实话，小编个人一直以为对于传统游戏玩家而言，微软的360是最合适的选择——虽然Wii销量稳居第一，创意游戏和玩法也确实有趣，只不过传统类型的大作在Wii上还真就是凤毛麟角。PS3本来是台挺不错的机子，可惜索尼开始时姿态太高，搞得现在好游戏数量太少。倒是360上有着许多各种类型的优秀作品，只是“三红”问题让众多玩家望而却步。好在随着“双65nm”版360的发售，这个问题已经基本得到了解决。

许多玩家都对“三红”谈虎色变，不过比较可靠的证据表明，这一两年来新发售360的三红率已经有了极明显的下降，这次的双65nm可以说基本告别三红时代了。因此对于想要购买360的朋友，“双65nm”是最佳选择。不过有一点需要注意，由于“双65nm”版是去年年底刚推出的版本，再加上能够基本杜绝三红的保证，使得其目前在我国国内的价格还处在一个偏高的水准。建议大家根据自己的具体情况加以选择，银子比较富裕的朋友可以考虑直接入手，银子紧张又不急于购买的朋友可以再等上一两个月，价格会自然回落，而银子紧张又急于入手的朋友也可以考虑购买“单65nm”版，这个的三红率也很低。



• GPU和CPU都采用了全新工艺的“双65nm”版XBOX360主机，使得三红的概率降低了很多

关于改机和被BAN的问题，目前只能二选一了，想要玩D版，就选择改机，想要与人联网对战，就玩正版别改机。虽不能说玩D版再上LIVE就100%被BAN，但也是迟早的事，没办法，“有所得必有所失”嘛。另外，还要特别提醒一下大家，虽然新版本的360基本不用担心三红了，不过还是不要连续游戏时间过长，现在是冬天还好，到了夏天，还是悠着点好——至少对自己的身体健康也是有好处的。说到360的购机问题，其实对于已经买了老版本360的玩家，也可以考虑购入一个大硬盘。因为秋季更新后，360已经支持将游戏安装到硬盘之中，如此一来可以大幅降低三红的几率。老版本的360+大硬盘的搭配是个不错的强化方案，即便是新玩家也可以考虑购买，反正现在大容量的硬盘都不贵，具体的选购建议大家可参看下面的介绍。

类别	名称	店头均价	店头最低价	淘宝价	走势
硬件	XBOX360单65nm普通版无硬盘	650	1620	1580	8%
	XBOX360双65nm日版普通版	900	1860	1700	-4%
	XBOX360双65nm日版豪华版	2500	2450	2398	-5%
	XBOX360双65nm港版ARCADE版	2300	2250	960	-3%
	XBOX360双65nm台版ARCADE版	2200	2150	1950	3%
	XBOX360双65nm韩版普通版	2200	2160	2100	5%
	XBOX360 HALO限定版（含游戏）	3600	3400	3200	2%
	XBOX360 HALO限定版（不含游戏）	2750	2650	2500	2%
	XBOX360 死或生蓝色限定版	3100	3000	2800	-3%
	XBOX360 赤龙限定版	3 00	3000	2800	3%
	360用120GB WD 1200BEVS已刷硬盘	350	330	300	3%
	360用120GB官方硬盘	520	500	485	3%
周边	360原装无线手柄（盒装）	210	200	190	-2%
	360原装有线手柄	160	150	135	2%
	360原装无线手柄红色、粉红特别版	320	300	280	3%
	360原装耳麦	140	130	00	-5%
	360组装耳麦	70	60	50	-5%
	360手柄键盘耳机MSN套件	280	260	240	-5%
	360原装HORI无线键盘	460	440	430	6%
	Max Shooter鼠标键盘转换器	410	400	390	5%
	360原装无线方向盘送正版游戏1张	1100	1050	950	4%
	360罗技原装力回馈方向盘	520	510	480	4%
	皇牌空战6专用飞行摇杆	2400	2360	2300	-3%
	360多媒体遥控器（原装）	1 0	100	85	5%
	360多媒体遥控器（组装）	55	50	38	-2%
	360原装充电套件	220	200	163	-4%
	360无线充电套件	245	240	220	-5%
	360专用HD DVD播放器	340	330	309	-5%
	360原装视频摄像头	180	170	168	-5%
	360原装无线网卡	500	480	460	-6%
	360原装AV线	65	60	50	5%
	360原装S端	10	100	90	-5%
	360原装D端子线	180	170	150	-6%
	360原装HDMI端子线	80	70	68	-6%

Equip 大硬盘，360玩家的助手

说到360的常用周边，首先需要先讲讲电源问题，港版的机子有直插线没问题，美版或日版的话还得再配个大电源。手柄方面，360标配的无线原装手柄手感非常之好，性能是三大主机中最优秀的，之后微软还发售了白色、粉红色、蓝色、黑色等特别颜色版本的360手柄，不过在性能和使用上来讲都与标配手柄一模一样。

考虑到标配手柄使用2节5号电池作为动力，长期使用下来也得花费一笔不小的银子，建议大家购买专门的手柄同步充电套件，这样就能边充边玩，而且充电速度较快。另外一种替代方案就是买根专门的USB连接线，不过这根线的主要作用是将无线手柄变成“有线手柄”，虽然无需电池，却也少了无线手柄本身的方便性，不过由于价格便宜，在某些场合还是非常划算的。

• 水冷是防止三红的比较好的手段，但并非全能。

• 360的周边种类繁多，不过其中最重要的还是大硬盘了，它可以很好的……

其余的360周边里，需要特别推荐的就是大硬盘了。去年秋季更新后，360就支持将游戏拷贝到大硬盘中来玩了，这样做的一个好处就是减少了“三红”的发生概率。微软有官方发售的大容量硬盘版360主机，也有单独的官方大容量硬盘，不过这种买法价格偏贵，反正360主机几乎支持所有的SATA接口硬盘，建议大家选择一些电脑上用的SATA大硬盘即可，“价格便宜量又足”，我们一直都用它，120G足以。

此外，高分辨率的视频输出线也是强烈推荐购买的，毕竟次世代主机的画面效果确实要在高清电视以及通过好的输出设备才能真正体验得到。HDMI或是色差都是不错的选择，通常这类视频转接线都有原装和组装之分，组装价格较原装便宜许多，但质量也相应的次上许多，如何选择，还是看大家自己的实际情况了。

Soft 传统大作的聚集地

正如前面所言，传统类型的游戏在360上是最多的，而且佳作众多。正版360游戏根据具体情况，价格大致在39.99到59.99美元之间，换算成人民币的话大多是在350-450左右，热门大作价格会更高。当然，如果你准备改机加入“5元党”的话就不必要担心这个了。

360上大作众多，FPS游戏是其上最为出彩的一大类，其中以《HALO 3》、使命召唤系列等最为著名，素质非常优秀。虽然在家用机上玩FPS操作感肯定不如鼠标+键盘，但360手柄的感觉还是挺不错的。动作游戏方面，GTA4、《战争机器》系列、《恶魔猎人4》、《刺客信条》、《生化尖兵》、忍龙等等都是代表作。

↑《战争机器2》是360上素质极高的大作

RPG方面，只能说360在日式RPG上还有所欠缺，但《失落的星球》、《蓝龙》、《薄暮传说》这些日式RPG大作的素质都值得信赖，而美式RPG大作在360上同样不少，其中的佼佼者有《辐射3》、《上古卷轴4》、《寓言2》等，如果能够适应这种风格，你就会发现同样有着很大的乐趣。

360上其他值得推荐的大作还有《吉他英雄》系列、《皇牌空战6》、《分裂细胞》系列、DOA等等。

PS3 有爱玩家之选

Game Shopping Rules!

Hard PS3、最强、最贵！

在浏览以下文字之前，请确认自己已经真下定决心、加入"神机"铁杆一族呢？好吧，我很佩服您对PS3的热爱，作为回报，我们会尽量帮助您在购机的过程中少走弯路。

毫无疑问，PS3的主机性能在如今的三大主机中是最为优秀的，而且比其他两位要明显高出一截。但是其重量和体积也是三大主机中最为突出的，所以在去购机之前，请事先计划好你回去的交通方式，虽然PS3有专用的包装纸盒，但我们不希望你在见到实物后再感叹将神机搬运回去也是一项颇有挑战性的工程。

PS3的内置硬盘也有多种版本，不过其硬盘主要用来预装某些PS3游戏，以缩短游戏时的读盘时间，相对而言，作用似乎要小一些，不过离开它还真就不行，但是大容量硬盘版本则说实话没有太大必要。说到PS系的主机，可能大家都会自然而然的关心开机画面的问题，在主机第一次开机会显示PS商标的图案，这个和PS2的差不多，但是第一次开机画面可以因主机格式后再度重现，所以已经不能做给购买时查看是否新机做参考了。当然，翻新PS3这种情况还是很少见的。手柄也是要配合USB连接线才能操控主机，第一次操控主机，使系统识别接受手柄信息，以后若每次格式系统或还原系统都需手柄配合USB连接线操控主机，使系统识别接受手柄信息。由于PS3比较"笨重"，所以建议将其买回家后，找个妥善的地方将其安置好，这样以后就省得折腾了。另外，PS3虽然外表看上去极为光鲜，但是外层却极容易被指纹等东东弄脏，特别爱干净的朋友尽量少碰触机身。

PS系列掌机、家用主机大阅兵。

PS3与PSP之间可以联动，但实际用到的机会并不多。

Equip PS3手柄，六轴变震动

手柄可以说是对玩家非常重要的一项装备，尽管所有的主机都会随机附赠一只手柄，但是有时候，还是需要再额外选购一只甚至是多只手柄的。对于PS3手柄发售之前来回折腾的所谓"改进"就不罗嗦了，最初的PS3手柄无震动功能，只有六轴功能，这种手柄由于没有内置震动马达，所以拿在手里的"份量"太轻，玩游戏时的手感也较次，而且对应六轴并且能将这一功能做得有趣的PS3游戏极少。最后索尼重新发布了有震动功能的PS3手柄，也就是"DUAL SHOCK 3"，现在的PS3主机一般都配备该手柄。

PS3手柄同样也是无线，与360不同的是，其内置一块可充电的锂电池，当锂电池的电量耗尽后可以用专门的USB连接线将手柄与PS3主机连接起来，一边充电一边玩。而PS3虽然能够兼容部分PS和PS2游戏，不过之前那些主机的手柄在PS3上无法直接使用，需要转接器。还有，在使用DUAL SHOCK 3手柄时，请确认PS3系统版本为1.94以上，并且该游戏对应震动，若需要下载震动补丁的也已下载，另外就是去游戏里的选项打开震动功能的开关。

新版本的PS3搭配的都是有震动功能的DUALSHOCK3手柄。

PS3的特色周边并不多，在游戏记录存储方面，与其他两台主机一样，都无需使用记忆卡，可以存储在主机本体之中。高品质输出设备的选购方面可以参考之前的360篇。作为PS3的特色，可以与PSP联动是一大特色，我们可以利用USB连接线和无线LAN就可以和PSP相联接，除了传送各种资料外将来还可以进行游戏之间的联动。

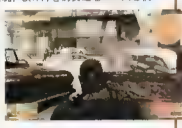
不过说实话，目前能够将PS3和PSP有效联动的游戏还是非常少的，这个功能并不能算是大的卖点。对于PS3相关的周边，个人认为比较高级的视频输入设备还是挺重要的。必经作为次世代主机中的性能最强者，这可是其一大优势，除了要有高清电视支持外，好的视频输入线材也能有不错的效果。这类线材，一般有原装和组装的区别，原装的价格很贵，但效果确实极好，组装的则质量层次不齐，不过胜在价格便宜。

各种各样的视频线材。

类别	名称	店头均价	店头最低价	淘宝价	走势
硬件	PS3 40GB硬盘版	2750	2700	2500	-7%
	PS3 60GB硬盘版	2800	2750	2600	-5%
	PS3 80GB硬盘版	2900	2800	2646	-5%
	PS3 160GB硬盘版	3600	3500	3000	-5%
	PS3 合金装备限定版	4200	4000	3500	-4%
	PS2 9万系列	1000	980	850	-8%
	PS2 9万红色限定版	1050	1000	860	-7%
	PS2 7万系列（翻新机）	750	720	600	-6%
周边	PS3原装震动手柄	320	310	278	-5%
	PS3原装SIXAXIS无震动手柄	220	210	195	-16%
	罗技自由战斧PS3无线手柄	2000	190	175	-7%
	PS2原装手柄	110	105	95	3%
	PS2组装手柄	40	35	30	4%
	PS3 USB数据线	20	20	18	8%
	PS3网线	18	16	10	-3%
	PS3 AV线	40	35	30	3%
	PS3遥控器	180	175	160	-8%
	PS3原装色差线	220	210	190	5%
	PS3组装色差线	50	48	42	5%
	PS3原装D端子线	210	200	190	5%
	PS3组装D端子线	88	80	68	6%
	PS3原装HDMI线	180	170	160	5%
	PS3组装HDMI线	56	50	46	-4%
	PS3网卡	125	120	110	-5%
	PS3主机支架+碟架	50	45	40	-3%
	PS3原装摄像头	2650	256	240	-4%
	PS2-PS3手柄转接器	60	55	48	-4%
	PS3无线手柄键盘	330	310	289	4%
	PS3罗技蓝牙无线键盘	650	630	615	-7%
	PS3主机贴膜	35	30	25	-3%
	PS3原装蓝牙耳机	310	295	278	-5%
	罗技力回馈GT4/FORCE PRO方向盘	650	640	610	7%
	罗技PS3专用G25驾驶舱	2150	2100	1880	-6%
	PS3原装格斗摇杆	465	460	450	-5%
	PS3原装防尘塞	70	65	60	-5%
	PS3组装防尘塞	22	20	5	3%

Soft 游戏阵容"少而精"

当然，这个"少而精"与任天堂时期的是两个概念，其实PS系的主机一直都以软件阵容极为丰富为主要卖点之一，只不过这次PS3落魄，软件阵容的贫乏堪称三大主机中最弱的一方了。应该说，尽管游戏少，但总体来看PS3上的游戏还真没有特别烂的作品，只可惜真正的独占大作太少。另外，特别要注意的一点，也是PS3与其余两台主机最大的不同就在于：PS3是三大主机中唯一尚未被破解的，也就是说你买PS3的话就只能玩正版PS3游戏，而其价格都不菲。小编的建议是，没必要喜欢的游戏都去买，那样太划不来，大城市的玩家其实可以考虑与人互换游戏玩，这样会好许多。



PS3上特别值得向大家推荐的优秀作品有：《合金装备4》、《小小大星球》、《GT5序章》、抵抗系列，以及跨平台的GTA4、DMC4、使命召唤系列等。数量比较少，不过有爱者总是要能耐得住寂寞的，而且换个角度想，这样说不定能促使我们玩得更精呢？未来PS3上可预期的超大作有FF13、《战神3》、《ICO2》等，素质都还是很高的。

Wii 价廉物美好玩

Game Shopping Rules!

Hard 众乐乐，大众化的Wii

作为任氏帝国复兴之路的功臣，Wii如今在全球的累计销量已经超过4600万台，遥遥领先于另外两位对手。凭借着独特的体感操作和众多的优秀游戏，成就了它如今的辉煌。客观来讲，Wii颠覆了以往家用主机对硬件性能等方面的追求，其性能也就比GC高出没多少，这种全新的游戏概念吸引了许多非玩家，为其迅速普及打下了很好的基础，传统玩家同样也能在上面玩得很High，但是在对传统类型大作的支持上，Wii并不尽如人意。所以小编给大家的推荐是：银子足够的玩家可以考虑Wii再搭配另外两大主机中一台的方案，银子紧张的玩家则三选一。

↑Wii的特点就是游戏时需要充分"运动"你的全身，有"健身"效果。

需要注意的一点是，Wii是分区码的，也就是说，Wii的日版机、美版机、欧版机等等都只能玩自己版本的游戏，并不能互相通用。"好在"直读已经破解了这个问题，但是对于准备支持正版的玩家来说，还是考虑好自己喜欢的游戏主要是美版还是日版，再购买机器。

购买美日版机器的话，同时需要购买一款电源变压器，220V转110V的，功率不需要太大，100W的就足够了。直读的选择方面，目前基本都是比较普遍的某种型号，没有什么悬念。

类别	名称	店头均价	店头最低价	淘宝价	走势
硬件	Wii	1800	1750	1720	-7%
周边	Wii原装左右手柄	365	360	355	8%
	Wii原装经典手柄	145	1400	130	-5%
	Wii无线传感器	50	45	40	3%
	原装Wii Zapper光枪	180	170	165	-4%
	仿Wii Zapper光枪	45	38	33	-5%
	sharp shooter光枪	30	25	25	-4%
	Wii鱼竿	38	32	30	5%
	Wii厨具套装	60	55	50	5%
	Wii原装方向盘	130	125	20	4%
	原装Wii Wheel方向盘	168	160	150	-4%
	Wii组装方向盘	40	35	30	-5%
	Wii组装飞行摇杆	40	35	30	-5%
	Wii飞行摇杆套装	80	75	70	7%
	Wii原装格斗摇杆	410	400	380	7%
	Wii组装格斗摇杆	35	30	25	-4%
	Wii原装拳套	130	125	120	5%
	Wii组装拳套	48	45	40	4%
	Wii超执刀医生套装	50	48	45	-5%
	Wii刀剑盾套装	55	50	45	-6%
	Wii原装平衡板	770	750	720	-6%
	Wii平衡板保护套	65	65	60	-8%
	Wii组装平衡板	420	400	388	6%
	Wii桌球套装	37	35	30	5%
	Wii运动套装	60	55	48	-6%
	Wii手柄座充	50	45	40	6%
	Wii手柄座充套装	90	85	80	-5%
	Wii AV线	60	50	40	-6%
	Wii色差分量线	42	40	35	-4%
	Wii原装D端子线	245	230	220	-5%
	Wii组装高品质D端子线	80	75	70	-6%
	Wii主机支架	20	18	15	-3%
	Wii主机保护水晶外壳套装	100	95	85	-6%
	街头霸王4限定版套装	2100	1950	1800	-5%
	Wii party station	245	235	210	-6%

Equip 十八般武器，享受体感魅力

Wii的双截棍手柄是一大特色，许多游戏都需要将这个手柄与另外的手柄同时配合使用才行。需要注意的是，Wii的手柄使用的是5号碱性电池，这点与360手柄一样，虽然原装的松下电池比较耐用，可还是得频繁更换电池。为了节省银子，可以购买专门的Wii手柄充电电池套装，这类套装一般都包含一个座充与可重复使用的充电电池组，积少成多，也能省下不少银子。比较遗憾的是，由于玩Wii的时候玩家的动作都很大，所以没法像PS3或是360那样将手柄与主机连接进行充电。

↑"实心套装"，十八般武器都齐全。

←在Wii上也可以玩GC游戏，专用手柄是必要的。

↑Wii专用方向盘，将手柄放进去后就能模拟方向盘操作了。

如果你需要和家人或朋友同乐，那么一个额外的Wii手柄是必须的，价格大概在300元左右，左手的"双截棍"在不少游戏中都并非必须，所以可以视情况选择购买，价格大概是150到180元。另外任天堂也出版了传统造型的手柄，还是用它玩GC游戏比较舒服。

Wii的硬件性能并不强，游戏画面并不追求高清，因此在视频输入设备上要求并不高。Wii主机附带的是标准的AV端子，此外还支持常见的S端子、色差端子，以及日本的D端子和欧洲的SCART端子。Wii的各种线材都是专用接口设计，与一般的影音线材并不通用，[illegible]无法与前代主机的兼容，所以均需要单独购买。

另外，由于Wii的特性，国内的一些厂商还设计了针对它的许多有意思的周边套装，例如高尔夫球棍、枪、球拍、方向盘等等，如果对这些周边感兴趣的话，最好购买套装版本的，这样价格相对低廉不少。从质量上来讲，肯定比国外第三方厂商推出的专用周边要次上不说，不过胜在便宜，一般这玩意儿没必要追求太高的质量。说到作为Wii周边推出的这些套装，发现国内的山寨厂商还真是挺有创意的。作为任天堂官方认可的国外周边厂商虽然也有不少有趣的Wii专用周边推出，但我国厂商设计的这些周边还真挺有意思。虽然从制作质量和使用手感上还有很大改进的余地，不过价格上的巨大优势已经足以弥补质量上的欠缺。有余钱的朋友可以选购几样。

Soft 全身心投入游戏

并非所有的Wii游戏都要求你站在电视机前"手舞足蹈"，不同的Wii游戏对玩家的操作要求并不相同，其中大部分只需做比较简单的手臂挥动就可完成，只有《Wii Sports》等少数游戏需要你"全力以赴"。说到这里，《Wii Fit》也是一款需要大家运动出汗的游戏，想玩这个还得买专门的踏板。似乎还有玩家指望着通过玩《Wii Fit》来减肥，这个……从目前已知的"案例"来看，似乎效果一般。毕竟是玩游戏嘛，开心第一，别太指望"一物多用"了。

由于有直读的普及，所以Wii的玩家们同样可以加入"5元党"，而对于准备玩正版的玩家来说，由于Wii上的游戏大多比较便宜（相对360和PS3而言），差不多300多即可入手。

Wii上的大作很多，《Wii Sports》、《Wii Fit》、《Wii Play》这些都应该是"必备"的作品，虽然里面都是些小游戏的合集，但这些作品更能让你充分体会到Wii的乐趣。除此之外，老任自家的大作还有《塞尔达传说·黎明公主》、《任天堂全明星大乱斗X》、《马里奥赛车Wii》、《动物之森·城市人》等，其余厂商制作的好玩Wii游戏有《生化危机》系列的复刻版、《雷曼疯兔》系列、《零·月蚀的假面》、《太鼓达人Wii》等。

PSP 新春购机首选

Game Shopping Rules!

Hard 破解与不破解，这是一个问题

就国内而言，各大城市的游戏店里最好卖的游戏机大概就得属PSP了。大屏幕时尚外观，支持玩游戏玩模拟器看电影听音乐还有很多其他附加功能，这些综合特征使PSP成为吸引玩家们的卖点，也难怪现在你走在数码产品集散地，跑到你面前推销PSP的店员那么多。现在的玩家们过年的时候挑一部PSP已经是很平常的事情了，那么现在要购机的话，需要注意些什么呢？

目前市面上的PSP-1000基本上都是翻新机，也有的商家号称是卖剩下的样品和存货，但是这些机器无一例外都是翻新的，有一些是返厂的机器（在原厂修理翻新过的，包装箱为白色无图案，上面有"FACTORY REFURBISHED"字样，质量比JS自己翻新的要好一些）。价格大约在700-800左右，如果你的手头比较紧，而且不想用主机连电视的话，可以选择这种机器。因为是翻新的，所以机器质量参差不齐。挑选这类机器的时候一定要亲自试机，把游戏、模拟器、电影等功能逐个试一遍。这类机器的电池一般都不是原装的，待机时间比原装电池要短一点，需要注意。

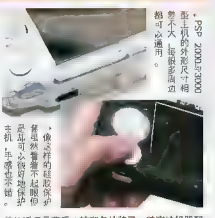
PSP-2000分为可破解与不可破解两种，主机默认系统在4.00之后，主板为T88-V3的PSP-2000主机，到09年1月中旬都还没有破解，虽然这方面的消息很多，但是目前确实无法破解。可破解的全新机器在国内价格已经上扬得很厉害，从当初的1250一路上涨到1650-1800的样子。因为可破解的2000很贵，所以这个型号机器的翻新机也就成了常见的问题。不想上当的玩家需要心明眼亮一些，别贪小便宜。

PSP-3000与T88-V3的2000主机一样，截止到09年1月中旬无破解，机器也比较便宜，一般在1200-1300左右。如果暂时不用记忆棒玩游戏的话，那么买3000好过买V3主板的2000。因为3000的防破解技术与V3主板如出一辙，两者如果破解的话差不多也就是同一时间的事情，而3000的性价比高于V3主板的2000，在不确定破解的大前提下，买PSP3000就意味着支持正版与长时间的等待，请大家保持觉悟，说不定哪天就破了呢，到时候价格肯定飙升，所以想买3000就趁现在。

类别	名称	店头均价	店头最低价	淘宝价	走势
硬件	PSP2000（破解）	1750	1700	1580	20%
	PSP2000（T88-V3主板）	1450	1350	1280	+20%
	PSP3000	1350	1280	1230	+20%
周边	1200毫安原装电池	120	105	90	5%
	北通1200毫安电池（266	70	65	50	-0%
	北通电池座充套装	120	105	90	-5%
	北通动力便携外挂电池	150	135	105	-7%
	黑角电池座充套装	130	110	85	-5%
	黑角多功能应急电池	100	95	70	-5%
	9800毫安外挂电池	80	70	50	-0%
	12000毫安外挂电池	105	90	68	-5%
	26000毫安外挂电池	80	170	140	20%
	PSP组装充电器	45	40	18	3%
	PSP原装充电器	65	55	35	-3%
	黑角[illegible]合[illegible]车用充电器	60	50	35	-0%
	PSP2000原装线控耳机	200	180	155	-0%
	PSP2000组装线控耳机	45	40	25	-5%
	PSP黑角光环立体声音箱	215	200	190	20%
	PSP2000音箱+座充	70	60	53	-20%
	超技Blaze Pro雷霆音响	145	140	130	20%
	罗技PSP便携式音箱	165	160	150	-10%
	PSP2000支架迷你音响	80	70	65	0%
	PSP黑色迷你动感音箱	70	60	55	-10%
	小蜜蜂PSP音箱	30	125	115	-10%
	酷的PSP低音炮音箱	160	155	149	-20%
	PSP2000/3000原装色差线	150	120	100	-10%
	PSP2000/3000组装色差线	50	35	18	-5%
	PSP2000/3000组装S端子线	45	35	20	10%
	PSP2000/3000组装AV线	40	35	15	-5%
	PSP原装GPS接收器	500	470	410	-5%
	PSP原装摄像头	420	400	290	-3%
	HORI原装贴膜	65	60	40	-2%
	PSP skype原装麦克风	100	80	75	-10%
	北通PSP硅胶套	40	35	28	10%
	卡登仕PSP铝盒	70	60	45	-10%

Equip 记忆棒是玩家最关心的话题

无论买哪个型号的PSP主机，记忆棒都是不可缺少的配件。现在8G组棒已经是主流，价格也已经是最低70-80块的白菜价了。想想去年买一个4G的组棒都得100大几，现在买8G的棒子真是便宜得可以。目前最引人注目的8G棒当属新出的潮州红棒，写入速度超过10M/秒，读取速度接近15M，价格则在120-160之间。从价格上说最占优势的是MARK2的黑棒，价格最低70多，最高100左右。如果对读写速度没有太苛刻的要求，也可以考虑入一根。容量更大的16G棒往往以2块TF卡+马甲卡的形式出现，价格比较贵，大约300多，相比之下还是买8G的棒子比较划算。



↑PSP 2000与3000主机的外形尺寸相差不大，每很多周边都可以通用。

←像这样的硅胶保护套虽然看着不起眼但是却可以很好地保护主机，手感也不错。

除了记忆棒之外，在购机的时候常买的还有屏幕贴膜、保护壳、包、耳机等等。这些东西价格不一，但是总体来说不会太贵。有的周边以套装的形式出现，但是实用价值未必很高。购买套装的话还是要看比较有名的牌子，其实给机器配一个贴膜一个外壳或者收纳包就足够了。耳机方面，SONY的原装线控音质只能说是一般，还不如买一个比较好的耳塞，除了SONY之外，飞利浦、森海塞尔、漫步者、铁三角等品牌都可以，价格百元左右就OK，对于音质有更多追求的可以挑选更好的。除了耳机之外，玩家们大概还需要一根视频输出线，现在的PPA软件已经可以支持在隔行扫描的输出下连接电视，即使是比较旧的电视也可以方便地看PMP电影了。其实用隔行输出玩游戏的外设也是有的，但是只有日本有，价格过于昂贵，可以无视。

→这样的收纳包到处可见，是保存主机最简便的周边。

Soft PSP3000玩家的选择

买了PSP-3000，没的玩怎么办？这时候玩家们不免要放眼一下UMD游戏的市场。没错，PSP的正版游戏现在是比以前便宜了，但是全新的游戏怎么着也得300以上。值得推荐的游戏很多，但是如果是为3000买正版的话，那么第一推荐的就是纸壳版的《战神奥林匹斯之链》。这个游戏是从《战神》限定版主机里拆出来的，和UMD电影《超级坏》（SUPERBAD）一起也只卖200左右，单买的话100多一点应该就可以入手。虽然不是中文的，但是玩起来没什么障碍，而且游戏也耐玩，可以收一张。其他值得推荐的正版游戏像《最终幻想7核心危机》、《大蛇无双魔王再临》等等都不错，需要注意的是游戏越新价格越高，像《魔王再临》价格肯定在300以上，喜欢的话就得多花点银子了。《怪物猎人P2G》是很多玩家心仪的游戏，因为大量铺货所以价格相对便宜，现在200多一点可以拿下。其他还有很多经典的PSP游戏，因为有廉价版和二手盘，所以也可以考虑入手。考虑到以后机器破解的问题，买UMD游戏除了质量之外自然是容量越大越划算（汗），像《山脊赛车》等接近1.6G的游戏，收张正版就显得比较值了。此外，很多便宜的UMD电影也可以收一张，至于是什么影片，当然越经典越耐看越好。

NDS 全新规格上市

Game Shopping Rules!

Hard 购买NDS，游戏玩到爆

目前NDS Lite已经满大街都是了，老式的NDS除了二手只有翻新的，虽然价格低廉但是无论体积还是屏幕的效果都可以直接放在考虑范围之外。NDSL的价格已经很稳定，水货的机器价格在800左右，配上烧录卡套装不到1000。小神游的IDSL在900~1100左右，由于是行货质保，还有中文操作界面，所以购买神游的产品可以省去很多麻烦。需要注意的是，由于推出时间较长，NDSL的翻新机可以说是屡见不鲜。水货机器多数是翻新的，IDSL也有翻新机出现。鉴别翻新机的方法我们在以前的文章中提到过许多次了，这里就不再赘述。基本上，要买一台放心的机器，最好到有神游授权的店铺购买行货主机，出现问题也可以通过售后服务解决。只要玩家牢记"购买行货，莫贪便宜"的原则，问题就不大。

NDSi取消了GBA卡带插槽，所以买NDSi的玩家就不必考虑玩GBA游戏了。在机器刚推出的时候，因为没有对应的烧录卡，主机价格曾经一度走低，但是在各个烧录卡公司推出更新换代的产品之后，NDS的价格也直线上升，这对于玩家们来说并不是什么奇怪的事情。还有一个原因就是NDS的价格本身就不便宜，从NDSL的16800日元升到了18900日元，国内1400多的价格已经算是比较厚道的了。因为此款主机刚刚发售，目前只有日版，其他地区的版本最早也得09年春季才发售，而且市场上只有新机，所以想购买NDS的玩家可以放心，目前是没有翻新机的。

对于想购买NDSi主机的玩家来说，舍得为自己喜欢的主机花钱自然是很好的事情。但是如果各位玩家对于购买PSP还是NDSi犹豫不定的话，那么就需要好好考虑了。如果你买机器就是为了玩游戏，那么NDS当然是首选，因为价格相对便宜的PSP3000现在还不能玩破解的游戏。但是你要玩游戏的话，究竟是选择比较便宜的NDSL，还是选择比较新颖的NDSi呢？这取决于玩家口袋里的储备多不多。资金充足自然没说的，如果钱不够，那么还是比较保守地选择NDSL吧。

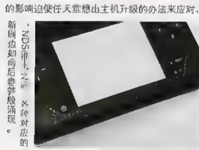
NDS支持下载游戏和存储照片功能，对应SD卡存储。

对于钱不多的玩家来说，NDSL比NDSi更值得选择。

类别	名称	店头均价	店头最低价	淘宝价	走势
硬件	NDSL主机	880	800	720	5%
	IDSL主机	1100	060	900	-5%
	DSL中国龙限定版	1200	1160	1080	-3%
	DSL DSTT套装（2G）	1250	1200	1150	-8%
	DSL DSTT套装（4G）	1280	1250	1170	-8%
	DSL AK2豪华套装（4G）	1450	1420	1320	8%
	IDSL R4套装（4G）	1350	1310	1250	-8%
	IDSL黑角豪华套装	1330	1300	1220	-10%
	IDSL EZ5套装（1G带膜、包）	1300	1280	1225	-5%
	NDSi日版主机	1560	1450	1360	5%
	NDS日版主机+R4i套装	1900	1870	1800	-15%
	NDS日版主机+AK2i套装	880	1860	1780	-6%
	NDS日版主机+DSTT套装	1870	1840	1790	-15%
	NDS日版主机+EZ5套装	1890	1860	1800	-15%
	R4i烧录卡	156	145	130	-20%
	AK2i烧录卡	150	145	128	-20%
	DSTTi烧录卡	165	150	125	-20%
	EZ5烧录卡	60	150	126	-20%
周边	卡登仕保护贴膜	40	35	25	-10%
	黑角NDSL保护贴膜	30	25	20	5%
	HORI原装保护贴膜	60	65	45	5%
	HORI透明保护壳	110	105	90	5%
	HORI原装NDSi贴膜	60	55	48	-10%
	HORI原装NDS保护壳	110	105	80	-10%
	NDS HORI原装软包	90	80	75	-20%
	卡登仕登山布包	95	90	76	-20%
	Lepo NDSi水晶保护壳	80	72	58	-10%
	NDSi 钢牌塑胶硬包	25	22	18	-10%
	NDSi通用硅胶套	20	15	13	-5%
	Dream sender Mark尼龙包	40	35	28	-10%
	NDS限量版马里奥皮套	68	65	59	-20%
	NDS组装电源220V	30	25	20	-10%
	220-110V变压器	25	20	18	-10%
	NDSi专用USB充电线	18	15	10	-5%
	黑角NDS天籁二重奏耳机	65	60	55	-10%

Equip 烧录卡换血，玩家出血

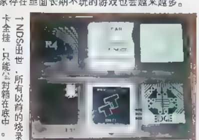
NDSi问世的时候秒杀了当时所有的烧录卡，令所有人震惊，其实这是任天堂早就计划好的。烧录卡对任天堂DS主机游戏的销售产生的影响迫使任天堂想出主机升级的办法来应对，



NDSi问世之后，各种对应的新烧录卡如雨后春笋般涌现。

并且利用先进的加密技术将漏洞一一补上，使烧录卡从"无孔不入"变成了"没缝可钻"。但是破解者的实力不是任天堂能想到的，仅仅过了一个月，各种主流烧录卡就纷纷推出了对应NDSi的版本。目前对应NDSi的烧录卡已经有四五种，像R4、EZ5、AK2、DSTT等知名品牌都推出了产品名称后面带"i"的进化版，这些烧录卡上市之后以较低的价格席卷国内市场，杀得任天堂措手不及。目前这些烧录卡的价格都在150~200之间，与两年前一片R4卖200的价格相比已经算是便宜的了。现在卖NDS的商家一般也是以机器+烧录卡的套装形式发售，要拿下一套的话差不多也得1600左右，跟买PSP2000破解版差不多了。所以想买NDS的玩家，一定要对任天堂DS有爱。

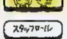
与烧录卡配套的存储产品一般是TF卡，一般来说2G~4G就比较够用了，而且现在TF卡的价格也便宜得很，2G只需40元，4G便宜的也有60元，8G的130就可以搞定。以1GB=8Gb换算，8G的卡最多可以存储32个2G的DS游戏，喜欢犯懒的玩家可以将自己常玩的游戏一次拷贝到卡内，想玩的时候拿出来就可以了。存储媒体的进步是好事，但是存储容量大了之后玩家存在里面长期不玩的游戏也会越来越多。



NDSi出世，所有以前的烧录卡全挂，只能尘封箱底中。

Soft 下载的新购买方式

就像前面说的一样，NDSi可以玩NDS游戏和NDSi专门对应的游戏，但是不能玩GBA游戏。和NDSL相比，NDSi专用软件数量少，以后会陆续推出更多的新游戏。NDSi还将对应DSi Ware的下载游戏，当然是需要另外收费的。玩家要购买下载游戏，需要像wiiware一样用专门的点卡来支付。购买NDSi的玩家初期可以得到1000点，不过能够购买的游戏数量就很少，想玩更多游戏的话就必须自己去充值了。（顺便说一下这个1000点的返点，表面看是任天堂返还了1000日元给玩家，实际上机器本身就比NDSL贵了2000日元以上，而且这个返点只能购买游戏，又不能变成现金回到玩家手里，任天堂果然是商场高手。）对国内玩家来说，点卡的价格不便宜，专门下载游戏的人也不会很多。另外为了有效防止盗版，任天堂采用了和Wii一样的升级系统，目前版本已经升级到Ver.1.2，对于非任天堂授权和承认的产品（如烧录卡和自制软件）进行了限制。不过随着技术的发展，针对NDSi的破解与自制软件程序估计也会在将来流行起来，并且一定会和烧录卡紧密结合。至于老任与烧录卡今后会怎么斗争下去，这个问题是毫无悬念的。总之玩烧录卡的玩家必需有所觉悟，做好长期放血的准备。



CAUTION! 购机注意 警钟长鸣!!

无论玩家决定购买何种主机，在购买的时候总会难免面临各种各样的陷阱。商家以确保最大利益为第一原则，玩家以获取最大实惠作为终极目标。两种对立理念的碰撞势必会给玩家带来困扰，在这里提醒大家，钱是自己的，一定要花在值得的地方。

要想不上当，选择老板很重要！

游戏主机的利润向来在游戏产品中是最低的，商家卖新机基本上也是在保本销售，主要靠着卖软件和周边赚钱，这本来是行业的基本常识。但是一些不法商人在利益的驱使下，以次充好，将旧机器翻新之后卖给玩家以捞取高额利润，这种行为虽然已经被玩家们鄙视了很多年，但是依旧屡禁不止，甚至成为行业的"潜规则"。对于那些用旧货骗取玩家钱财的无良奸商我们当然没什么好说的，知人知面不知心，谁也没把"奸"字写在脸上，而搞这套的商人也往往是新机旧机掺和着卖，在诚信经营的背后夹带私货。大家在买机器的时候需要仔细观察，机器上外壳和金属部件的划痕可以用换件的方法翻新，但是各种经常插拔的接口是无法翻新的，也很少有哪个商人能做到翻新的时候连同USB口、电源耳机接口都换掉，而且换掉的外壳在手感上也和原机有较大差别。所以玩家只要做到手眼并用，同时带上一个懂行的朋友（买掌机的最好带一台好机器），挑机器的时候仔细一点，买到翻新机的概率就会大大降低。

说到哪种机器现在翻新机最多，目前来看，新推出的机器像双65纳米的Xbox360、PS2 90000系列、最新版本的Wii、PS3 40和80GB版本、PSP3000和NDS一般都极少有翻新机，其他的机器就保不齐了。尤其是现在买掌机的朋友那么多，PSP和NDSL都是最容易出翻新机的，因此购买的时候一定要多点心眼。

在挑选店铺的时候，一般尽量挑选经营年代久、影响大、在玩家们当中口碑不错的店。如果有朋友熟悉店铺老板的话，可以去一些人品不错的老板那里买机器。当然了人家是做生意的，赚的就是你的钱，所以就算是可以拉关系，第一次消费的时候也不要流露出图便宜的态度。因为JS们最喜欢的就是贪小便宜的消费者，他们在价格面前会变得盲目，翻新机就是预备给这些不长眼的人的。在挑完机器，确定没有问题之后，可以让老板现场刷机试游戏。周边的挑选不必太追求"一步到位"，掌机只需贴膜、包或者保护壳就可以，电视主机主要配直插电源、记忆卡之类。烧录卡和记忆棒是掌机玩家必需买的，现在这些东西的价格也不算贵了，挑质量好的买就可以。

说到购买正版软件，目前只有PS3和未破解的新型PSP只能玩正版游戏。就NDS来说，大部分游戏用烧录卡就可以实现。但是最近任天堂与其他一些大厂针对烧录卡进行了防盗加密，有的游戏需要等段时间才有的玩。尤其是Square Enix的游戏，因为出名所以偷跑和被dump的速度也超过了其他游戏，所以该厂对于游戏的加密技术一向是不遗余力的。比方说将在今年3月发售的DQ9，一定会有相当严格的防盗措施。对于这个游戏的粉丝来说，买正版就是势在必行的事情了（比方说狼君，如无意外的话估计他将是编辑部里第一个玩到DQ9的人）。支持正版也是对游戏制作者的尊敬，虽然限于目前的局势无法大力推广，但是能做到的话还是值得赞扬的。毕竟NDS游戏的销量不是靠烧录卡带动的，以前是国际友人玩正版，我们玩烧录卡，所以任天堂的掌机利润可以保持，但是如果全世界都玩烧录卡的话，那么恐怕以后我们只能在烧录卡上玩自制的游戏了。用破解大神Dark Alex的话说，人家游戏厂商也得吃饭啊（笑）。

诚信的基础是共同监督

现在网络购物已经是许多玩家日常生活的一部分了。但是随之而来的各种问题也令玩家们烦恼不已。JS和你近在咫尺都也可能阴你一把，何况远在千里之外？因此从网上购买主机也成了一件风险比较大的事情。首先，网购最好选择制度健全、信誉良好的中介平台，像淘宝这样的网站是最适合玩家的。在网站注册之后通过实名认证和申请支付宝这样的财务中介，就可以安全地进行交易了。网站上对于游戏产品的分类比较详细，各个不同的机种都分开列举，主机和周边也分得很清楚，大家不至于在挑选的时候因为东西太多而花了眼。像几十块的周边什么的，直接拍下就可以了。但是如果要买比较贵的东西，像游戏主机之类商品的话，还是存在一定风险的。这里推荐一个比较笨但是实用的方法：选择同城的店铺（最好是有实体店的），先与卖家联系，约定上门自提然后让他修改价格（取消运费），然后付钱到支付宝，去商家那里取货验货之后回来再确认，交易成功。这样做看起来像是多此一举，实际上意义不同：其一，商家的网购价格与店面的价格是有差别的，有时候相差较多，网上价格往往比店面价格便宜几十块，不省白不省。如果是同城的商家，你去他的店不是很麻烦的话，那么上门自取就比他邮给你划算。另外支付宝上的交易安全可靠，这也比拿着一大把钱挤着公交去购机方便得多也安全得多。至于商品的质量，只要事先和商家商量好，在现场拿货验货，问题应该不大。总之这个方法是比较保险的，小心驶得万年船嘛。

自从电视主机开始支持网络下载内容之后，PSN、Wiiware与Xbox Live Arcade的下载内容在国内玩家中也流行起来。PSN对应PS3的游戏是只能购买没有破解的（对应PSP的PS官方模拟器游戏倒是有破解，不过PSP3000不能玩，目前也只能从PSN上买游戏玩），而一个游戏价格又贵，怎样才能便宜地玩到呢？国内的玩家想到了"团购"这个方法。团购PSN游戏的原理如下：首先为了照顾那些一人买多台主机的玩家（真紫饭？），一个PSN游戏最多可以同时分给5台主机。也就是说如果有5个玩家一起使用一个PSN账号的话，是可以用一份钱分享同一个游戏的。但是一旦账户与密码被第6个人使用，那么前5个人的机器都会被"第6者"连累而一起被BAN掉。所以网上团购PSN游戏必需找一个经营时间久、信誉度高的商家。他们在你拍下游戏之后，发一个账户和密码给你，然后就可以用这个账户登陆PS Store购买游戏了。下载完游戏之后，商家会修改账户的密码，这样就可以保证账户不会被多余的人利用了。所以说，网络组织团购的决定权在商家那里，一个诚实守信的好商家可以给许多人带来福利。现在一个PSN游戏的团购价格只有30多元，像《HD街霸》、《1942》、《战场之狼》、《希魔复活重制版》都是很值得一玩的。在各大游戏论坛如A9有关于PSN商家信誉的讨论帖，大家可以到那里参照一下，找一个人品好的商家购买。现在这种网络团购的方式是很流行的，和几位网友一起购买PSN游戏在PS3上玩，可以体会更多PS3的乐趣。

挖掘游戏产业的尴尬根源 期待正规市场环境的到来

12月18日 阿尔戈英雄的崛起

■Liquid Entertainment
■动作
■美版 ■BD/DVD
■18岁以上 ■1人

《阿尔戈英雄的崛起》将以希腊神话中阿尔戈英雄的故事为蓝本。玩家将有机会控制由杰森、海格利斯、雅典娜等战士组成的队伍，在天神统合的世界中作战。但是游戏实在很单调，一路砍杀到底不说，没有任何值得研究一下的系统。画面劣质，动作生硬，如果你不错觉得实在没游戏玩的话，还是不用购买了，否则一定会玩上10分钟就飞盘！ By 七曜

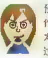
宏大的背景乱糟蹋在了缺乏技术的制作人手中，即便有虚幻引擎给撑着门面，无聊的游戏方式和恶劣的操作也让人不寒而栗。主人公使用的几种武器在打斗时丝毫感觉不到爽快感，而伴随着不稳定的帧数，你很难在这样的战斗系统中体会到了去。游戏的流程中等，枯燥的剧情绝对不会让你有什么电影感受。 By 能量块

因为有之前Wii版《阿尔戈斯战士》带来的阴影，所以之前对这款X360版同题材游戏也不看好，实际上手玩后发现亮点还是很多的，首先画面确实不愧为X360的机能，场景的精细度和纵深层次感都比较到位，游戏刚开始操作感觉一般，但学出不少技能之后却让战斗节奏变快很多，爽快感也上来了，流程再长点应该是款好游戏。 By 翅膀

12月25日 生化危机

■CAPCOM
■动作解谜
■日版 ■DVD
■17岁以上 ■1-2人

本作基本就是NGC版的完全重制，FANS向作品，没有任何改进和添加的内容。不过游戏从角色真实度以及游戏的细微表现来看，比起NGC版稍有提高，并支持Wii遥控器手柄、双节棍手柄、经典手柄以及NGC手柄进行操作。如果你是一个铁杆生化饭那么可以考虑入手来尝试一下，如果你之前没有玩过NGC版，同时又拥有Wii的话，那么也可以考虑。 By 七曜



预涵染背景游戏的最高杰作，可惜CAPCOM并没有太多诚意。对于没有经历过NGC的玩家来说本作的可玩性无需置疑，各方面近乎完美，画面音乐、流程操作故事气氛……但作为Wii的游戏，不对应宽银幕，没有追加任何新要素，这样的拿来主义让人感到厌恶。推荐没完过原作的玩家，在NGC时代已经倒背如流的就不必上了，真没必要浪费时间。 By 能量块

在玩过《生化5》的DEMO之后，再回去玩这款老式生化的经典作有种不一样的特别感觉，就像刚看完惊险大片后又看了一遍深邃的恐怖悬疑片，很有原汁原味的《生化》感觉。不过老游戏毕竟是老游戏，几乎原封不动的移植只能给人带来怀旧的情节，毕竟早就知道了，而且Wii的遥控棒操作感觉更适合4代那种类型。 By 翅膀

12月25日 用Wii玩：皮克敏

■Nintendo
■动作
■日版 ■DVD
■全年龄 ■1-2人

又是一款完全移植来骗钱的作品。玩家扮演的皮克敏通过拔出地面生长的皮克敏之芽增加伙伴数量，这样就可以搬运物品。另外，皮克敏还可通过取得的道具获取养分繁殖，最多可以达到100只。由于移植到Wii平台，游戏的操作方法变更为双手柄操作。Wii版皮克敏的动作将分为投放和召唤。投放皮克敏时使用遥控器指向想要投放的位置，按A键即可。 By 七曜

当年宫本茂根据自家院子为灵感开发出的外星人奥利马地球大冒险故事，今天玩起来还是相当有趣。实际上PIKMIN这款游戏与Wii的操作来说是相当合拍的，打起来很顺手，这点上来说值得加分。遗憾的就是本作没有添加任何新要素，游戏内容与NGC版完全一样，毫无新意。Wii的高素质游戏数量不多也不应用这种方法来凑吧。 By 能量块

又是一款当年NGC的移植作品，名气小，知道的人也不多，不过话说回来这游戏真的从开始就给人非常奇特的感觉，游戏角色设计得既奇异又可爱，有种想捏在手里把玩的欲望，运用Wii的遥控棒控制这些小东西来回走动、跳跃、冒险对想放松心情来说很合适，心情不好的话玩个十几分钟就能让人心情愉快。 By 翅膀

2008.04日本软件销量

统计时间：2008年3月31日～2008年4月27日

●PSP第一名牌风靡日本

2008年3月24日发售的《怪物猎人P2G》销量席卷整个日本，在日本国内累计的出货量突破了200万套，在4月该作的销量就突破了100万套。5月13日，游戏的销量突破了200万本，成为PSP掌机上，第一热销的游戏。另外，在4月累计销量排行第二位的是《无双OROCHI 魔王再临》，虽然无双系列的销量远不如从前了，但目前也形成了一股非常稳定的消费集团，每作都能稳定在30万套以上。

排名	名字	机种	厂商	销售量
[illegible]	怪物猎人P2G	PSP	CAPCOM	102万7690份
[illegible]	纸片马里奥Wii	Wii	Nintendo	95万1640份
[illegible]	无双OROCHI 魔王再临	PS2	KOEI	33万1995份
[illegible]	实况棒球5	PS2	KONAMI	13万3754份
[illegible]	Wii Fit	Wii	Nintendo	12万7835份
[illegible]	星海传说2 二度进化	PSP	SQUARE ENIX	12万5068份
[illegible]	口袋妖怪突击队2	DS	Nintendo	11万8865份
[illegible]	战场之女武神	PS3	SEGA	77694份
[illegible]	实况棒球5	PS3	KONAMI	72928份
10	好孩子的无人岛生活	DS	BANDAI NAMCO	72215份

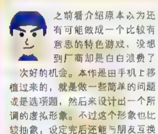
Check! 当月大事回顾

4月1日，Blizzard进行了旗下游戏愚人节恶搞活动，释出骗人假新作等数张截图。4月16日，《真·三国无双Online》上市记者会，代言人周杰伦与凯渥名模站台宣传。4月26日，CAPCOM公司的人气动作游戏，《怪物猎人》系列大型活动“怪物猎人嘉年华08”开幕。“怪物猎人嘉年华'08”的主要活动是进行《怪物猎人 便携版 2nd G》的任务最速挑战赛——“最速猎人日本第一决定战”，还有《怪物猎人 便携版》系列相关插画的展示活动，受到系列玩家的高度追捧。

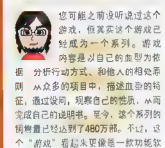
12月30日

大家自己的说明书

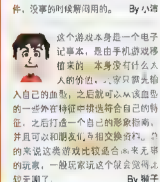
■GUNHO WORKS
■其他
■日版 ■卡带
■全年龄 ■1-2人



之前看介绍原本以为还有可能做成一个比较有意思的特色游戏，没想到厂商却是白白浪费了一次好的机会。本作是由手机上移植过来的，就是做一些简单的问题或是选项题，然后来设计出一个所谓的虚拟形象。不过这个形象也比较抽象，设定完后还能与朋友互换资料。基本不具游戏性，也就是拿来闲着无聊打发时间用了。By 北斗



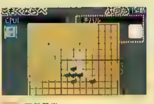
您可能之前没听说过这个游戏，但其实这个游戏已经成为一个系列。游戏内容是以自己的血型为依据，分析行动方式、和他人的相处原则，从众多的项目中，描述血型的特征，通过设问，观察自己的性质，从而完成自己的说明书。至今，这个系列的销售量已经达到了480万部。不过，这个"游戏"看起来更像是一款功能软件，没事的时候解闷用的。 By 小沛



这个游戏本身是一个电子记事本，是由手机游戏移植来的，本身没有什么太大的价值，玩家只需先输入自己的血型，之后就可以从该血型的一些外在特征中挑选符合自己的特征，之后打造一个自己的形象指南，并且可以和朋友们互相交换资料。总的来说这类游戏比较适合闲来无事的玩家，一般玩家玩这个就会觉得比较无聊了。 By 猴子

1月6日

42个经典棋牌桌面游戏



■任天堂
■其他
■欧版 ■卡带
■12岁以上 ■1人

休闲用的小游戏集合，本作中包含了数十个棋牌类经典桌面游戏。玩家可以选择的种类还是比较多的，常玩棋牌的朋友可能会比较熟悉规则，不然的话有些游戏的规则还得摸索一番，好在里面都有最经典的，你完全可以拿这些游戏来打发时间之用。本作在画面、音乐等表现上非常一般，没有什么亮点 By 北斗

这个游戏共分为八大块，总共42个经典游戏，其中包括隐藏游戏。这些游戏都是经典的桌面类游戏，数量最多的就是纸牌、棋类等等。玩家肯定能从中找到自己喜欢的游戏，不过却不要指望这些游戏都能做得很好。终归这个作品仅仅是追求数量，在质量上有着明显的缺陷。例如AI不高、游戏的可控制性欠缺，以及游戏模式较为单调等等。 By 小沛

以前很多桌面游戏都是打发时间的佳品，可惜不是所有的地方都可以打台球和飞镖，要打扑克也得凑齐人手，其他一些专门的设备就更别提了。这个游戏就包含了上述的许多休闲游戏，玩家玩起来就像走进了一间酒吧一样，除了没有酒喝之外，玩起来还很有消遣的意味。但是总体来说是个一般般的游戏，消磨消磨时间就可以了。 By 猴子

[illegible]

指环王 征服

■EA
■动作角色扮演
■美版 ■卡带
■13岁以上 ■1人

想用NDS的机能来表现电影原著的恢宏气势果然是不能完成的任务，不过除此以外的表现还是不错的，玩家可以在诸多关卡战役中自由选择，此外还有多种职业可以选择，个人还是更喜欢弓箭手这样的职业，游戏里的大个BOSS都极凶悍，还是远战更有安全感。打击感做得比较不错，任务目标提示也很明了，还有指示箭头。By 北斗

继推出两部电影同名游戏后，这次的新作还算是颇有诚意。首先，其内容上就非常丰富，收录了三部曲电影中多达八场的史诗战役，让玩家亲身参与气势磅礴、战况惨烈的经典战斗。另外，本作改为动作冒险，其打击感也还说得过去。不过NDS上的表现力终归有限，加上对于处理动作游戏有一定的难度，所以建议玩家还是考虑家用机版吧。 By 小沛

原本以为《指环王 征服》和以前的一些电影改编作品一样是渣作，但是仔细玩起来却发现素质还是不错的。总体看来游戏有种玩简易版"大菠萝"的感觉，无论触笔还是按键操作都很顺手。更重要的是，游戏的动作感并不像一些影视改编作品一样烂，而是相当不错。因此这个游戏值得一玩，推荐给喜欢西式RPG的玩家。 By 猴子

1月13日

月面惊魂

■Mastiff
■第一人称射击
■美版 ■卡带
■13岁以上 ■1人

素质出乎意料的游戏，本作的类型和操作与《银河猎人》非常相像，这也是一个第一人称视角的射击游戏。通过下屏的触笔操作可以很方便的进行移动和进行瞄准，熟悉之后可以很快的进行瞄准，L键是射击，除此之外基本没有别的按键操作。游戏过程中会得到许多特殊功能装备，用之解谜打通道路也颇为有趣。 By 北斗

本作是Renegade Kid继《病房》之后开发的第二部作品，游戏早在《病房》发售之后就开始进行开发，可见其用心。这个游戏使用的是和《病房》相同的Renegade图像引擎，在NDS上还算不错。至于故事，不算非常新颖，总觉得和《异型》有点类似。反正都是发现了外星恐怖生物，然后就是残酷的生存挑战。喜欢恐怖类型的玩家可以试试。 By 小沛

这个游戏的开发者就是当初开发《病房》的公司，虽然该小组一直名不见经传，但是制作的游戏都保持着低容量高素质的优良传统，而且游戏的画面还非常精美，这一点令许多动不动就拿2G容量充门面的日本厂商汗颜。游戏的水准一流，而且操作感也相当好，建议任天堂直接让这个小组开发下一代的《银河战士》算了。 By 猴子

2008.05 日本软件销量

统计时间：2008年4月28日～2008年5月25日

●NDS与Wii几乎垄断销量前十

5月份的日本市场游戏软件销量方面，几乎全被任天堂一家所垄断，前十的作品中，有九款都出自老任的主机。其中有七款游戏均是任天堂自己的游戏，老任的影响力可见一斑。而PSP上的《怪物猎人携带版2nd G》这个"硕果仅存"的作品，在十大的排名里显得尤为引人注目。本作的销量超越了前作，再次在PSP上掀起了一轮新的怪物猎人热潮，我国许多MHP粉丝们也再次踏上了"屠龙"的漫漫征程。

排名	名字	机种	厂商	销售量
[illegible]	马里奥赛车Wii	Wii	任天堂	414230份
[illegible]	怪物猎人携带版2nd G	PSP	CAPCOM	318327份
[illegible]	Wii Fit	Wii	任天堂	194213份
[illegible]	林克的弓箭训练	Wii	任天堂	168619份
[illegible]	太鼓达人DS 7岛之冒险	NDS	NBG	103835份
[illegible]	马里奥赛车DS	NDS	任天堂	81975份
[illegible]	口袋妖怪战队2	NDS	任天堂	78971份
[illegible]	Wii Sports	Wii	任天堂	66275份
[illegible]	职业棒球创造	NDS	SEGA	60266份
[illegible]	DS美文字训练	NDS	任天堂	60071份

Check! 当月大事回顾

本月初微软再次展开360主机在亚洲地区的降价行动，此次降价区域包括我国台湾、香港、新加坡以及韩国，本次降价下调幅度达到17%。月中，索尼发表2007年销售业绩，销售额比06年增长了26.3%，硬件销量方面，PS3的07年度销量为924万台，PSP销量为1389万台。同月，世嘉举行了"PRIVATE SHOW 2008"春季大展，CAPCOM举行了"CAPTIVATE08媒体峰会"。

5月12日，我国四川汶川地区发生特大级别地震，损失惨重，全国人民齐心抗震救灾。

X·Live动!

●将于2月28日发售的RTS超大作《光环战争》，官方确认将于2月5日在XBOXLIVE上提供试玩版下载。

●另一瞩目大作《光环3 ODST》则将以下载方式推出，并确认不会错过2009年下半年的黄金时间，年内必出。

●《求生之路》即将公开最新的对战地图，以维系网战人气，其中将增加两张新的对战地图，总地图数将增加为4个。

●滑板大作《Skate 2》试玩版已经放出下载，在没有《托尼霍克》的日子里，我们只能希望这款新作的素质能更高一些

1月初XBOXLIVE热战游戏排行榜

[illegible]	使命召唤 战火世界	6	吉他英雄 世界巡演
2	光环3	7	横行霸道4
3	战争机器2	8	辐射3
4	使命召唤4	9	美式足球大联盟09
5	求生之路	10	寓言2

1月初Arcade游戏热卖排行

1	城堡奇兵	6	A Kingdom for Keflings
2	[illegible]	7	班卓熊大冒险
3	百战天虫	8	N+
4	PUZZLE ARCADE	9	终极真人快打3
5	[illegible]	10	[illegible]

XBOX 1月初LIVE排行榜

1	光环2	6	分裂细胞 混沌
2	星球大战 战斗前线2	7	星球大战 战斗前线
3	寓言	8	DOOM 3
4	反恐精英	9	火爆狂飙3
5	极品飞车 Live Reloaded	10	使命召唤3

港服终更SF2HD，76港币不必羡慕其他服务器

PS3网虫!

[illegible]，港服终于更新了高清[illegible]价格也算公道，国内玩家终于[illegible]不用再羡慕其他服务器的玩家了。不过由于全球放假的原因，最近[illegible]服务器的内容都不够丰富，好像在HOME更新之后PSN上[illegible]提供的内容[illegible]乏惊喜了，也许是编者的错觉？总之最近是没什么好[illegible]的，倒是日服推出的一些经典怀旧相当不错哦。

日服狂赚旧主机银子

当初对老主机的兼容性[illegible]主机的大趋势，三大主机不约而同的开始大赚老游戏的钱，以前主机兼容的时候，玩家只要花很低廉的费用去游戏店淘张旧碟子即可，现在则需要通过网络来下载到主机中体验，这是不是[illegible]后的又一种资源再利用手段？

PS3的几大服务器中，对于老游戏的挖掘就属日服最卖力气，而且收到的效果也非常不错，Store中卖得最好的产品多半也都是PS时代的经典游戏，这也是SCEI最希望看到的结果。而且近期日服更新的几款老游戏都是国内玩家非常熟悉的优秀作品，包括《生化危机3》、《前线任务2》、《影牢—刻命馆真章》，而[illegible]人已经放出了PS版生化1、2及3的[illegible]版，让国内玩家在PSP上可以[illegible]正式版本。

另外，SEGA最近也表示了将全力支[illegible]在XBOXLIVE上推出的作品，如《[illegible]》、《[illegible]》和《SONIC2》[illegible]对于国内玩家来说就[illegible]了。

更新速度不理想

比起XBOXLIVE的内容充实度，PSN的表现并不好，包括欧服美服都是在每周四进行内容的日常更新，让人相当缺乏新鲜感。虽然日服和港服相对来说没有这么固定，但在内容充实度上又略差了些，尤其是《生化危机5》DEMO的拖沓滞后，对于购买了PS3的玩家来说相当不[illegible]

[illegible]PSN内容上的不充实另一方面也是因为PS3的开发项目过少，尤其是第三方可以拿出手的东西少得可怜，而第一方尽管尽力的放上HOME，提供老游戏下载、[illegible]相当的[illegible]，比较振奋的本月官方将放出《战神3》及《神秘海域2》的最新视频，期待是必然的，从中也可以看出SCE的无奈，PS3拿出来重点宣传的游戏数量似乎真的不[illegible]

游戏不多，机器还是要狂出的 两大限定版锁定2月底3月初

龙如3限定版主机

生化危机5 限定版主机

●超大作《杀戮地带2》即将在2月底上市，而游戏的DEMO将在何时放出呢？官方已经表示游戏的体验版将在游戏正式上市之后再提供免费下载。不过，SCE则宣布与GAMESTOP合作，只要预订了游戏的玩家就会得到一张带有验证码的卡片，将可以在2月3日通过网络下载到体验版。而其他玩家则只能等到正式版之后才能免费下载到了。

●CAPCOM的员工透露，公司正在准备将大量经典游戏搬到网络上，在2009年将有大量的PSP及PS游戏可供下载，这些游戏当中将可能会有我们曾经非常熟悉的大作。

●又是一个利用《杀戮地带2》骗钱的，只要在亚马逊上预订游戏，即可得到游戏中的两套服装并在HOME中使用，而且还是限时提供，想要的玩家请早。

开发者梦工厂

~ 策划——游戏内在灵魂的设计师 ~

游戏策划，相信许多玩家都对这个职位耳熟能详，一款优秀的游戏、特别是一个有鲜明特色和创意的作品，绝对离不开优秀的游戏策划。虽然开发制作游戏需要的是一个良好团队的团结合作，但不得不说，游戏策划的重要性使其不愧被称为游戏内在灵魂的设计师。

文/Locknana

设计师是对设计事物之人的一种泛称，他们通常是在某个特定的专门领域创造或提供创意的工作，并且通过文字和绘画或其它各种以视觉传达的方式来表现他们的工作或作品。

游戏设计师就是游戏的策划，这个职位既是我们现在所玩到的电子游戏的策划者，同时也涵盖了传统棋盘游戏的设计者。传统的棋盘游戏包括有象棋、围棋、弹子跳棋、扑克牌、麻将等等，

↑位于日本京都的任天堂总公司。

不要主观地认为这些游戏早已经落伍和过时，恰恰相反，如今在年轻人当中颇受欢迎的"杀人"游戏，以及红遍国内大江南北的"斗地主"、"升级"（受众层面主要是中老年群体，这点倒是和NDS的热销有异曲同工之处），都是将传统棋牌类游戏进行再加工后的衍生产物。诚如以经营花扎（日本的一种传统纸牌游戏）起家的百年老铺任天堂，在上世纪70年代后期成功转型为电子游戏公司，并且现在已经成为了在全球范围内最具影响力的跨国性游戏企业。换句话说，传统的棋盘游戏正是现代电子游戏的雏形。

游戏策划是游戏开发团队中负责设计环节的人员，是游戏开发的核心。一般游戏策划的主要工作有：撰写游戏设计文档、编写游戏背景故事、制定游戏规则、设计游戏交互环节、撰写美术资源需求、制作场景关卡、撰写游戏脚本（虽然游戏脚本主要是由开发游戏的程序员来编写，但也可能由一些其他的游戏开发人员编写简单的游戏脚本）、计算游戏公式、撰写测试需求、参与游戏测试、以及参与整个游戏设定方方面面的细节等。

游戏策划可以按工作范围简单分为几个类别，也有人将游戏策划分为负责整体设计的主策划和负责具体设计的执行策划。

主策划：负责设计最初的游戏原案和制定基本的游戏规则，是决定整个游戏最终走向的关键人物之一。

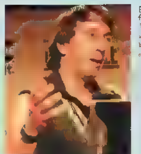
系统策划：任务包括所有的主线支线任务、玩家升级的路线等，它起着串联游戏背景与玩家的重要作用，并且为玩家提供多元化的游戏体验过程。

文案策划：主要负责游戏世界观的解构及故事情节（任务）的描述。

数值策划：数值包括了所有游戏内涉及的相关数字与算法，小到怪物的血量变化趋势，大到击败BOSS获得稀有道具的掉落表都需要设计合理的算法和公式。

关卡策划：关卡指游戏的玩法，比如场景布局、战斗过程、机关设置等规则是世界观的设定，包括了职业的特点、技能的设计、职业间的克制关系等等。

在游戏开发过程当中，首先需要游


←《模拟人生》的策划威尔·赖特先生，去年的话题游戏《孢子》也是经由他手设计。

戏策划负责建立一个游戏的整体布局、概观和游戏性（Gameplay），这些工作具体包含有游戏版图设计、编写游戏详细规格、调校数值以平衡游戏性等内容。在国外，游戏策划一般会有很多的写作经验，有可能拥有写作或相关的学位（像是文学系毕业）。由于策划的工作主要是写作，所以越有写作经验者越能胜任该工作，而拥有艺术特长和编写程序的技能也有助于这份工作，所以很多新入行的策划可能会有计算机科学或电脑工程学等其它的背景，当然这些技能并不是必须的。除此之外，由于游戏设计过程中的复杂性逐渐增加，需要策划人员了解并掌握的知识体系也越来越多，不少有经验的游戏策划往往会抽空看看如心理学、社会学、戏剧、美术及哲学方面相关的书籍，以此来不断拓展自己设计游戏的视野。

TACTIIIICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID 猎狐犬基地 VOL.025

CHECK! 欧美游戏界奥斯卡，MGS4勇夺三大奖项！

"Spike VGA"是欧美游戏业界比较著名的一个奖项评选活动，在2008年度的该奖项评比中，《合金装备4》一举赢得了年度游戏最佳画质和年度游戏最佳背景音乐两大奖项，而且还拿到了最佳游戏女主角奖项并入围了年度最佳游戏、年度最佳动作游戏和年度最佳PS3游戏的提名名单。

↑梅莉尔凭借在MGS4中的表现夺得最佳女主角奖。

画面和音乐一直都是MGS系列的强项，凭借着PS3的强悍硬件性能以及小岛工作室的努力，这次一举夺得此两项大奖确实是实至名归。至于"最佳游戏女主角"，则是被MGS4中梅莉尔的扮演者黛比·梅·韦斯特（Debbie Mae West）获得，同时斯内克的扮演者大卫·海特（David Hayter）也获得了最佳男主角的提名。说实话，个人而言对这个评比有点不够理解，没觉得在MGS4中，梅莉尔比斯内克更抢眼啊。

CHECK! 小岛工作室大改革，美、日式两款新作开发中

小岛秀夫在最新一期日本游戏周刊《FAM通》上透露说，眼下小岛工作室（Kojima Production）有两款游戏正在开发之中，其中一款将面向欧美市场制作。

小岛在接受采访时表示，这两个开发项目由于从一开始就面向完全不同的市场，因此从工序到方法都截然不同，面向西方市场的这款游戏将以更欧美化的风格进行制作，而面向日本本土的作品依然将按照小岛工作室一如既往的传统来开发。

游戏开发风格上的转变涉及到了工作室内部结构的变动，小岛监督确认他的工作室正在进行这样的尝试，目的是为了提高自身竞争力以确保今后不会在与美国和欧洲的游戏开发团队的较量中败下阵来，或许这跟本栏目中报道的，他之前连续走访几家欧美著名FPS游戏开发商的经历也不无联系。

←期待着小岛工作室在改革后能带来更多的优秀作品。

CHECK! 合金装备电影版最新消息

小岛秀夫在接受Collider的一次采访中透露了一些关于《合金装备》电影版的细节。小岛表示这部电影"正在酝酿之中，并且目前发展的速度还很慢"当被问及他计划在这部电影中要有多少实际参与工作的时候，他的翻译转达说"很显然他不会坐在导演的位置上，但他很想很想参与到这个项目中去。"

小岛表示新游戏可能会与电影的发行相配合，谈到了他"非常感兴趣"参与这样一个项目并且这个项目将会成为他的一个挑战。当然，与电影计划本身相当模糊不清的情况一样，任何理论上的游戏还处在很初期的制定计划的阶段。游戏作为电影的周边促销品往往会导致失败，但如果是小岛能够带头参与到电影和游戏这两者过程之中的话，我们可能会看到一个在实际工作中同时推动电影和游戏发展的优秀范例。在电影版的制作过程中小岛不会担当导演这个角色，或许"制片人"更适合他。

CHECK! MGS主题曲现身街舞决赛

不知道有多少朋友喜欢街舞的？北斗个人还是挺感兴趣的，虽然不会跳，看看总可以吧（笑）。

在1月3日举行的"动感地带2008全国大学生街舞电视挑战赛"中，在下意外的听到了熟悉的MGS的主题曲。具体是在"大学组团体BREAKING BATTLE"的决赛中，江西大宇学院的TOPSTAR战队，在表演时采用的。首先是MGS1代的主题曲《The best is yet to come》，虽然这段曲子只截取了最开始的十多秒钟，不过瞬间就让人感动不已，之后则是切换到了2代那段经典的乐曲。

虽然MGS的曲子在我国的众多电视节目中已经被无数次借用，不过在街舞比赛中被引用还是第一次，看来MGS系列在我国果然有着非常广泛的影响啊，甚感欣慰。可惜的是，TOPSTAR战队最终因为实力不够，没能夺冠。

↑在街舞比赛中听到MGS的曲子，还是比较惊喜的。

名越武艺帖

第二十三回 曾经向往的电影

现实派的题材电影给了我很多启发，也让曾经的我对社会现实有了更真实的认识，我也曾梦想着向往着这一领域，这对我的影响很大。

曾经向往过的事业

还在我上大学的时候，同宿舍的室友们每周末都会聚在一起出去搞活动，有时去唱歌跳舞，有时去搞体育活动，不过最高兴的时候还是恰逢有好片子上映时一起去看电影，那时我对电影并不是很感兴趣。一开始他们叫我一起去时我并不太情愿，我更想在宿舍内看书，直到他们回来后大谈阔论地讨论电影中的情节，有时还描述得绘声绘色，时间一长我也对他们的话题产生了兴趣。开始询问他们话题中的一些内容，之后他们邀请我一起去，我就很情愿地跟随了，所谓的耳边风就是如此吧（笑）。

在和他们看第一场电影时，电影中激烈的搏斗和煽情的故事让我觉得很震撼，哦，这可比听室友们聊天过瘾多了，这世界上竟然有如此令人惊奇的表现方式。从此每当室友们去看电影我都会跟着一起去，那时看电影的地方还很简陋，地方不大，但电影的效果在当时看来已经是相当神奇。以至于每次看完后都会兴奋一晚上睡不着，躺在床上都在想着电影中的情节，并脑内模拟着其中的动作，直至睡着为止，这真的很有趣，算是那时的一大乐趣。在那之后，我也时常根据身边的素材自己编写一些故事，并想象着故事如何通过演员来演示出来，这也算是一种最初级的导演吧，虽然当时想法很幼稚，但也确实得到了一些东西。

当时曾经痴迷过一阵子电影，也想过要当剧本作家或是电影导演之类的，不过在尝试几次之后，发现这是非常辛苦的事情，不仅需要创意，还需要能将素材有机结合起来的经验，艺术细胞，等等，这都不是三天五天就可以得到的，意识到这一点，我就打消了这个念头，不过我并没有放弃，偶尔会尝试着弄一些有意思的东西，拿给身边的朋友看，他们看了都会说"啊，有那么点意思"这样的话，我也感到很有乐趣，就当是种娱乐也不错。

电影中的现实化题材

话说当时的电影题材种类相当之少，几乎是清一色的社会现实题材，除了生活剧外就是黑帮枪战之类的，那时我们看的最多的也是这种，我承认那时电影中的情节和观点给我的世界观人生观带来了不少影响，而我的个人喜好也倾向于这种。我经常会想，在我生活的圈子外是否真的存在太多我所不知道的东西，学校教给我们的东西是否真的如老师们说的那样真实，因为我在电影中看到了很多学校没有教给我们的东西，甚至远远超过原有价值观的东西，欺骗、利用、打架斗殴、枪战流血，这些都是书本中没有的，我承认这些很吸引我，有非常想看，并且想看更多的欲望，我觉得看看这些并没有什么不好，它让我知道了这个社会真正的面目，也让我变得成熟起来。

其实，很多学校教育中说的那种"不良社会影片"之类的观点我并不是非常认同，我并没有指责教育机构的意思，只是我觉得这些现实化的东西可以有效地疏导一下，让学生们看一些这类片子，有助于增进他们的身心成长，这个，我说的是对社会认识方面的成长，毕竟人都是要长大的，电影可以提供既方便又有效的方式。

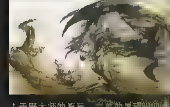
电影中的现实题材也有不少真实生活中难以看到的方面，或者说夸张的地方，这就是所谓的艺术表现形式的一种吧，为了更吸引观众看下去，将现实内容的某一方面有意识地去放大，或添加一些其他领域的内容搀杂在里面，会让电影更加具有观赏性与可讨论性，这就像是在一张饼上撒上肉和蔬菜，它就变成了美味可口的皮萨，艺术创作就是如此，不管是电影也好，其他艺术表现形式也罢，都是如此。

BOSS档案!

揭秘终焉的名鉴，解读波士的生涯——魔天降临录 No.009

贝希摩斯和利维亚桑

混沌巨兽——贝希摩斯



↑天野大师的原画，完美的展现出贝希摩斯的巨大体型。

深渊海魔——利维亚桑

↑这就是利维亚桑的原形，神话中的造型是根据巨鲸来流传的。

神论 God speak

诞生于网络的游戏相关论战文化，本栏目将会选择整理摘录部分有趣话题供读者玩味。是非对错在这里不会评价，也欢迎各位读者来信来函参与话题，我们将在今后的栏目中提供页面一起讨论。

本栏目阅读方法：发言者的第一句话为原始话题，以明显色调标注，其后“■”标识为针对该话题的留言

本期关键词：H-GAME、RPG、久多、大蛇Z

发言者9：仔细想想，发现任天堂唯一不擅长的，只有H-Game ■老N最擅长的就是忽悠 ■论忽悠谁敢和sony比啊 ■话说任地狱不做H，不代表不H，不擅长啊 ■不出H-GAME，真是可惜了触摸屏和双节棍这样的设备。■明天出个“Wi尾行”那Wi就完美了，我会立刻购入的，体感的尾行 ■总结 老任的弱点。

发言者S：谁TM来告诉我一下RPG到底有嘛好玩！奥德赛都快玩的我吐了，反复踩地雷、练技能、合成戒指，就看着数字往上面涨，然后重复跑迷宫、收集……二十年前的RPG是这些玩意儿，现在还是这些玩意儿！要不是还差300点成就，老子早就飞盘了！ ■谁能告诉我一下AVG到底有嘛好玩，还不如看电影 ■同理可推任何游戏类型 对我来说RPG好玩的地方就是规则，·作为 ■ 个单一的游戏类型自然有其局限性无法被所有人都接受 ■ 个精彩的故事，甚至于能让我有参与感的精彩的故事，譬如FF10，这样对我，也就够了。■装B呗 ■随着技术进步，还抱着以前那一套不思进取的日式RPG已经开始式微了，相反，美式RPG在强大技术的支持下更是如鱼得水，绽放光芒。FABLE2太好玩了 ■但纯是被故事吸引的话，那还不如去看电影和书嘛。我觉得RPG真正的魅力在于亲自参与到故事中。■那些压根不懂日文，就靠翻书攻略然后对别人指指点点，你了动这海枯石烂的情感么…·我光是想想就一身的鸡皮疙瘩 ·· ■你对生活还有憧憬就会有适合你的RPG 如果你觉的所有的RPG都看不上，很有一种可能就是你的世界是黑暗的，你的心灵是绝望

发言者C：久多如果还在位的话，PS3绝对不是现在这样子 ■久多还在的话至少PS2的兼容功能是不会去掉的 ■久多当时的高调很恶心 ■久多的确是伟大，PS3是沉睡的醒狮，大家注意了 ■我也觉得久多在PS3不会落到现在这个下场 ■那你就错了 久多要是在只怕老本都会进去了，好歹没SCE这个油瓶子SONY还有不少利润呢。表以为吹水真能有奇效，没点儿底子就现在这叠像。都经济危机了售价还居高不下，效果还比人家烂。■久多牛皮吹死SEGA，可惜吹不死微软 ■PS3实际上是在为久多的大话买单 2代忽悠了太多的消费者，所以说“出来混，欠的迟早要还的”。

发言者K：大蛇无双Z for PS3 !!! ■光荣没救了 ■卷钱卖你好 ■《大蛇无双 魔王再临》在开发环境相对更好的XBOX360上都会严重拖慢，那么在开发环境相对更恶劣的PS3上运行会导致PS3爆炸吗？■XO高达无双2没有拖慢，但是抓屎一般的手感让我挺过第一关 ■光荣我看改名无双得了。07年至今一个新的历史类游戏都没有发布，除了少数女性向就是一个又一个的无双

以上内容来源于互联网，不代表本刊立场

Vol.3 电玩阴谋论

格兰蒂亚绝灭计划

[illegible]次把“证据”换成“谣言”呢？呵呵，所谓阴谋论者，虽然大部分都只是捕风捉影的胡说八道，其中确实言之有理的我们可以将其证明成立，而空穴来风者则有责任对其“证伪”。本栏目的宗旨，并非只是单纯的八卦，而是希望能和大家一起，在研究和推理某阴谋论的过程中，揭开和了解更多的幕后真相。

1 希望还没消息的4代，能让更多玩家[illegible]不仅是这两位。

谣言一：SE刻意毁掉格兰蒂亚系列

对于《格兰蒂亚3》，我[illegible]玩[illegible]为它是一款优秀的RPG作品吧？我们可以接受它数款平庸之作，但[illegible]无法接受一[illegible]上[illegible]FF[illegible]衡的游戏系列沦落到如今这般天地。格兰蒂亚1代[illegible]之[illegible]公认的[illegible]果不是因为发售时间[illegible]——1997年12月18日才在SS上正式发售，而[illegible]游戏《最终幻想7》的发售[illegible]了32位主机大战的结果，才[illegible]为回天。

正因为如此，才使得许多玩家在3代推出之前，对其寄予了很高的希望。然[illegible]却让人失望了，3代的表现无论如何都[illegible]对格兰蒂亚的招牌，于是就有了“SE为了报复格兰蒂亚[illegible]”这条谣言。3代的制作部分，是由GAMEARTS负责，[illegible]部分，则是由SE[illegible]。SE与GAMEARTS的合作，确实让人大跌眼镜，其让人难以相信的程度，比之当年SQUARE与ENIX的合并也不会逊色[illegible]一直是“对头”的两家厂商[illegible]选择联手合作，确实让人惊异。

而这一切，都因为“GAMEARTS被SE收购”而[illegible]，这也是本谣言得以产生的原因，也许SE的老总对格兰蒂亚这个一直与自己作对的家伙心存不爽，收购后故意把3代做渣，毁掉这个系列。

我们无法去猜测SE的领导人[illegible]真如此心胸狭窄，[illegible]做的，只是要告诉你一个真相，所谓的“GAMEARTS被SE收购”不过是另一个谣言而已。

谣言二：GAMEARTS被SE收购

我一直很好奇，[illegible]是怎么流传出来的，[illegible]实际上[illegible]根本[illegible]有的事！

当然，GAMEARTS没有被SE收购[illegible]，并不是说没有被收购过，事实上SE曾经确实试图收购过GAMEARTS，但是没有成功。细细想来，[illegible]的产生[illegible]正是两家曾经的“对头”公司联手[illegible]格兰蒂亚3的新闻太过出乎大家意[illegible]，从而产生了这样的猜测。可[illegible]此谣言误导的玩家数量还[illegible]不少[illegible]！

事实上，3代并不是SE与GAMEARTS[illegible]上的第一次合作，GAMEARTS毕竟[illegible]是一个游戏制作商，格兰蒂亚的历代[illegible]都是交由其他公司负责的，例如1代的发行商是ESP，2代的DC版是出[illegible]，PS2[illegible]已经是ENIX了，此外，PS2上独占的《格兰蒂亚Xtreme》的发行商同样也是ENIX。此外，[illegible]之后，SE还与GAMEARTS联手在XBOX360上推出过3D射击游戏《仙女计划（Project Sylph）》，游戏开发商与发行商的合作不过是游戏业界中很正常的一种优势互补关系，符合双方利益，两者完全可以是各自独立的，所以希望大家不要被误导了。

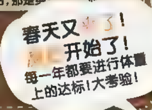
说到3代的失败，个人以为，《格兰蒂亚》系列真正的辉煌也就是1代，此时的格兰蒂亚，确实有着堪比FF的实力，但是2代就已经在质量上有不小的滑坡，3代虽然制作阵容非常强大，但游戏的素质与制作团队名气上并不能完全划等号，具体反面教材请参考前两期介绍过的小胡子同学。如果说格兰蒂亚最后真被“毁灭”了，那也是GAMEARTS自己不争气，怨不得别人。

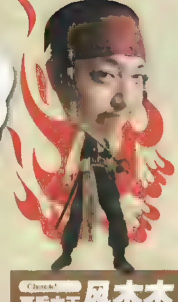
“GAMEARTS”名称的由来

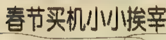
GAME ARTS公司名的来历就是“将游戏提高到艺术的领域” 留在人们心中的音乐和电影，即使时代变迁，也会在人们的心里永远留存下去。因为艺术具有普遍性 经过世代传承和历史的推移，那份常驻心中的感动始终不会改变。GAME ARTS的游戏制作者， 直期望能够通过游戏，在玩家心目中留下充满惊奇与感动的快乐体验，成为一代游戏巨匠。

春节过得都不错吧，小编们也不错，有吃有喝有玩，压岁钱大大地没有！
这新一年算是正式开场了，你有什么愿望吗？如果是想要在闯家露面的话，那是

闯关族的家







春节买机小小挨宰

嗯啊 又到春节了，大家的钱包又捂不住了吧，学生也考完试放假了，接下来要好好利用这难得的寒假大玩一场，所以店家那边的反应就是“正是赚钱的时候啊”。一到春节，就说你是多勤快的游戏店老板，初一初二也要关门休假，一般到了初三才会开张，而且这时候学生们的压岁钱也到手了，如何花掉这笔钱很多情况下都要取决于在游戏店门口徘徊的那10分钟的时间。既然是春节放假，支撑咱们偌大水货市场的南方批发点也同样要歇业，都赶回老家过年，并且大部分放满七天。这样一来就导致了内地游戏市场无货可进，在初三开张的游戏店里消化的主机和游戏都是节前、赶在批发回老家前发的货。那时候进的价格都是最高点，幸亏节后消费主力们都比较有钱，为了在放假期间好好爽玩，贵也顾不了那么多。整个一百两百，不在乎的占大多数——毕竟大放假的谁也不想因为计较这笔压岁钱而搞得一个月不痛快，对于“玩”是主要的学生们来说尤其如此——贵就贵吧，反正转遍全中国也买不到便宜的。而且节前节后也都是货源较紧的时间段，玩家多去计较也没折，商家赚的就是一个过节涨价。

一年又一年，这样的事情年年都在上演着。所以本期我们也应广大读者要求特别制作了节后买机专题，正好本期杂志也是节后上市，所以时间上是正合适，大家也用得到。当然，年年如此，但今年形势又有所不同，机种多了，甚至同一系列主机都有多型号在市场上热卖着，比如DSL和DSI、PSP-2000和3000、单65和双65等等，到底如何购买才划算呢，如何更加经济，本期特别策划，小编帮您算笔账。

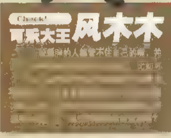
游戏豆汁更可贵

豆汁是什么，老北京都知道。来北京旅游的朋友多半也都听说过，但要说真正尝过的人，就真说不上多。作为老北京的风味名吃，豆汁的人气那实在是太高了，不过，它的人气却恰恰来自那一般人受用不起的泔水味道。不过在这里，大家也不是想来了解这豆汁的做法，风某利用元旦假期去九门小吃再度去品味正宗豆汁期间，一不小心就把游戏和这“难咽”的美味惹和到一块儿去了。

最近接连看到大家仍旧来信反映关于现在游戏的乐趣问题，要说这话题也不是这一两年才有，早几年，大概伊拉克战争开打那会儿，反映之声就一浪高过一浪。这么些年过去了，以前嚷嚷游戏没味儿了的朋友现在说得少了，又有新的同学加入到了这股声浪当中。果然是游戏迷的必经阶段。风某通过品味豆汁然间发现了两者存在着很多的相似之处，这些苦于游戏不乐的朋友不正是在找游戏中的“豆汁”吗？

再说回豆汁，这小吃趁出锅正热，就上焦圈咸菜丝儿，一齐下肚，才是正味。一开始说不上好喝，但多喝几次，必然可以尝出其中奥妙，多数人恰恰就是少了这几次尝试的勇气，也少了细心品味的心境，小吃下嘴，都以为是生猛海鲜，要在舌间上演一出味觉盛宴，所以失望而归。人们多是期望豆汁的味道应该是自己想象的那样，而忽视了豆汁应该有它自己的特色，这特色未必如排山倒海般震撼到泪流满面，却可以在你味觉已经经历过无数美食洗礼挑嘴到麻木之后带来全新的感受，正是这真感受，使豆汁在小吃之中成为了独有一绝。游戏也是如此。

现在的游戏的确是太多太滥，虽然玩家的选择余地很大，但游戏的开发大多朝着几个主流方向而去，那些原本的更能让人感到精神的原创作品大量缺乏。像《旺达与巨像》这样的豆汁级游戏相当稀少。另外，风某觉得尤其是在传统操作方式基础之上的作品似乎更是进入瓶颈之处。而玩家，能拿出像品味豆汁这样的气度去体会游戏的也是大量减少，市场必然是根据需求而改变，当玩家不再对游戏“认真”的时候，厂商为了迎合大多数玩家的口味必然要在“豆汁”与“大餐”上做出妥协。当初的三上真司到四叶草，无不是死在了对于豆汁的执着上。有时候，游戏的人群的确是扩大了，但对于那些乐意花心思和时间去品味的人，众们往往会成为利益下的牺牲品。幸亏，这游戏的圈子里的确还存在着乐意去为好那一口儿的小众们去熬制豆汁的人，或许他们就是指望吧。希望他们的游戏推出之时，我们这些喜欢刁难自己的人能够奉献出自己微薄的力量，让“小吃”能够生存，能够保留着自己的真味。



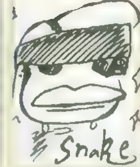
家人自画 来自读者的自画图

北京／杨晓亮

杨读者的职业是漫画人，从您的自画像如此天马来看，果然非一般人可以模仿啊！

北京／吴玉

从自画像上来看得出是个帅哥，也谢谢您对杂志的信赖与祝愿，咱们一起努力

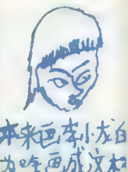


四川／龙涛

MGS饭的自画像，希望以后能在COS大会上看到你的精彩表现。

贵州／陈涛

看服装很有真人快打的感觉啊，而且很有LEGO感，很忍者，很潇洒。



四川／田振川

挺替小龙哥心酸的。另外通知田读者XBOX上有款小龙的动作游戏哦。

本栏目刊登几率85%（手写书信）：北京市东区安外邮局75号信箱，闯家收，100011

请总结一下你的2008年

●年里发生了很多事，汶川地震、奥运、欧洲杯 2008环绕好事都过去了，也收到了不好不坏的结局，只是在上高中，一整年没碰过家用机，晚上到会偷偷打PSP，《寂静岭5》出了，FF也有一系列的大作要出了，很开心

（山东泰安 孟晨）

2008年对于我们来说的确是大事件年，从年初到年尾几乎就没消停过，对于很多人来说2008年应该会是一个新的起点。对于杂志本身来说，也是遭遇到空前挑战的一年。随着上一代主机的逐渐落幕，尤其是以PS2为主的家用机被掌机市场的光辉战绩彻底压制后，对于更偏重于家用机报道的综合志就显得尤为尴尬。不过，对于杂志来说好游戏才是惟一的选择标准，平台不是最重要的，只要是电子游戏，都在我们的涉猎范围内，一个也跑不掉。

●08年初我购入二手PSP一台，1100元，半年不到为升级电脑以800卖去 几个月因太怀念类似《PSO》和《MH》又买了一台PSP1000（二手），一个月后加钱换成PSP2000，淡紫色 苹果色太贵了 对NDS有点心动，可是那机能和屏边框，犹豫中……（潮州 姓郭平）

和着您的2008年基本上没离开过掌机。或许对很多玩家来说，难以逃脱PSP的二手机宿命，尤其是现在大量翻新货的出现，最要命的是这些翻新机或二手机的价格可是一点都不“二手”。而且掌机也逐渐在成为大部分玩家的首选，360的三红BAN机、PS3的高昂软件以及Wii的高度异智，再加上掌机主流游戏的大势所趋，使选择也变得越来越不困难。毕竟如今掌机平台也都有着相当不错的画面表现，相比较家用机需要更大的游戏空间、更大的显示设备，更好的音响效果，对于玩游戏来说都提出了更高的标准和要求，似乎游戏也不再是庶民，所要付出的代价和成本也太高了。因此学生朋友更多青睐掌机游戏是可以理解的。

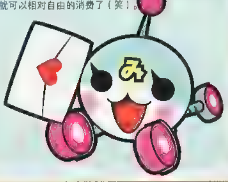
●开心过，伤心过；欢笑过也痛哭过，不过总的来讲还是不错的 借了朋友的PSP玩了几个月，感觉很好很强大，所以立下誓言要攒钱买个PSP，不过现在还没存下几个钱 在此希望在2009年我的愿望能实现，也祝《电软》09年销量猛增，众小编在09年心想事成，天天开心！

（安徽 金可）

其实风某平常也会打掌机来消遣，不过玩的时候多是在家里，在上班的路上或外面游玩则很少带着。对于编者而言，在家里打PSP接显示器似乎是最好的选择，盯PSP的屏幕时间一长眼睛就相当疲劳，对俺要保护视力恢复视力的计划来说打掌机是相当为难的事情。有时候很希望NDS也可以通过官方提供平台转接到大屏幕上游戏，现在这样实在是吃不消。

●还好有了经济来源（广州天河 SAM）

对于玩家来说，这的确是最重要的，有了经济来源就可以相对自由的消费了（笑）。



闯关族的祝福＆留言

●对我的朋友送去祝福，他是我从初中到高中的好朋友，我们在一起玩怪物猎人2一年多了，我们都想玩怪物猎人P2G，但至今都还未能买PSP，所以我想说愿早日能购入PSP，也希望我能早日买到PSP。（重庆 沙坪 周铁惟）

●渐渐地，我们走远了，从小学到初中，9年的朋友，9年的姐妹，在高中刚开始这条牵着我们9年的线断了，我们走上了各自的路，开始了没有对方的新生活，你还好吗？我一直想这样问她，可是我不能，因为她听不到，也看不到 几次想给她打电话，我又怕不知说什么就挂了电话，我希望通过这里送给她快乐和祝福，希望她可以在新的地方找到新的朋友。（重庆江北 朱康伟）

●上天保佑，让我在月考中考个4A，这样我就可以见到几月不见，如隔一秋的PSP了（海南海口 翁国孝）

●希望初中的朋友们能过得好。（魏日康）

●我想对我的朋友们说，你们一定要像新的一样（四川宜宾 段毅）

●快过年了，祝我的所有亲人朋友，新年快乐！也祝各小编新年快乐！身体健康！祝愿我能得到一台PSP 3000。（江苏张家港 高渊博）

●新年快到了，北京很冷吧 各位小编注意身体，感谢你们为读者带来的快乐 要说朋友，电软也算是重要的朋友，所以一定要注意身体

（四川乐山 吴雷构）

●希望在新的一年里，我身边人的，包括我的亲友都可以实现自己的愿望。（安徽铜陵 吴凡）

●祝58班的兄弟姐妹们都能考上自己想上的学校。之后好好游戏，天天向上（山西临汾 曹寒冰）

龙哥热线AV版？

●首先请原谅我没有使用回函，是因为咱们电软设计的回函的确有点不厚道，我属于那种大字报派的，回函表的空格所需的空间让我真的不习惯 想写的东西多一些就不够用 建议能不能把回函表做的大一点，最好和杂志大小相当 杂志都全彩王道了，那么回函表整大点不是什么难事吧？

再有，想给电软众先拜个早年，祝大家再即将到来的新一年里，能够幸福美满，事业顺利。同时，训阅家帮我向全国电玩家人致以节日问候，谢谢了。

电击做的相当出色，希望再接再厉，将电击做的更上一层楼，不过，我希望“龙哥热线”上镜，建议推出“龙哥AV”版热线栏目，不知可否？

（陕西西安 朱天祥）

从编者的工作角度来说，大家使用回函卡是最方便我们工作和信息整理的，如果遇到版面不够写的话就随回函卡附上来信即可，写多少我们都不介意（笑）。虽然这年头电子邮件使用起来最为方便，但编辑们还是最喜欢收到纸质来信，那种隔几天桌子上就一大堆来信的感觉是电子邮件取代不了的。

龙哥热线上镜的问题，编辑们以前在策划时就考虑过，但实际在内容上实现起来还有相当大的困难。因为有些问题比较有数据性的答案如果以真人形式讲出来的话，无论是从查找还是参考都很不方便，而且大部分问题是比较枯燥的，缺乏笑点，如果小编坐在那里干巴巴的简短回复，显然既无法搞笑又无法具体，两边都吃亏。况且现在DVD已经有了小沛主持的游戏天下事和阅家点播台，都是非常好的交流渠道，提问也无不可。如果问题有趣小沛也会回复哦。

本栏目刊登几率50%（电子邮件）．dr@vgame.cn

总245期 2009年第3期

电软回函表

感谢您的支持，我们将根据读者每期对刊物的评价作出调整和改正，请您认真填写下面的调查表。您的参与是我们工作的动力，来参与《电软》的内容策划吧！

（贴照片处）

姓名
性别
年龄
职业
电话
QQ
外号
邮编
联系地址
E-mail

※请详细填写你的地址与联系方式，以方便我们与你取得联系 来回函邮寄地址 北京东区安外邮局75号信箱 阅家（收） 邮编 100011

本期电软调查内容

1、你对本期杂志的总体评价

封面 □好 □一般 □难看
整体效果 □好 □一般 □难看

2、你希望本刊封底在没有广告的情况下安排什么内容？

□就美女吧，美女很不错 □游戏海报欣赏
□游戏广告欣赏 □游戏人物或制作人 □其他

3、本期你最喜欢的三篇文章或栏目是

1
2
3

4、你觉得阅家是否应该增加插图的数量

□应该增加一些 □不必，现在很好

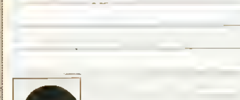
5、本期“期末烤场”哪位编辑的回答你最满意？

□七曜 □北斗 □猴子 □风林 □翅膀

给全体小编出道题吧？我们将选择其作为下期烤场的主题，并有礼品相送：

1
2

6、给阅家的留言请写在下面，地方不够请用信纸



※填写回函卡，就有机会得到“原版MLB美国大联盟棒球帽”（价值238元）。名单下期公布，感谢《搜酷》杂志友情提供。

7、你觉得现在玩家还应该分派吗？

8、你坏的最快的主机是什么？使用时间最长且没出过问题的主机又是什么

9、你希望了解关于高清游戏的消息吗？

大话电玩

打游戏遇到过不去的地方，你是怎么解决的？

你对开金手指来玩游戏有什么看法？

新一年里，你有哪些关于游戏方面的愿望？

电击收藏DVD

比较喜欢本期光盘中的哪些栏目？（可多选）

- □魅力抢眼秀　□火线点评
- □阅家点播台　□游戏天下事
- □经典怀旧CG　□主机硬件评测
- □LIVE游戏试玩

请写出本期您最不喜欢的栏目，并说明理由

您认为现有的栏目还有哪些不足，请写下您的建议

写下您想在《阅家点播台》中点播的内容吧

点播台留言：无论是游戏问题、还是送出祝福均可

CHECK! 拒绝脑残 下一个被收购的厂商会是哪一家

●SEGA，仅算是一个大型娱乐公司，但因作品质量一般，无大作，只能几款主题多平台发展（我并不太了解），……，被……合并。（吉林延吉 杨文超）

SEGA实际上状况相当好，《龙如》系列已经成了日本的准大作，虽然在销量方面还没有太大起色，但人气方面潜力相当巨大。值得关注的是SEGA现在正在逐渐展开大量的开发项目，包括一些我们熟悉的经典也已经有了方案准备开工，或许在2009年底我们将可以再次感受到SEGA强大的开发力。当然，这其中也有值得担心的方面，就是SEGA目前比较执念于开发原创作品，希望借大量的原创项目开拓市场份额，尤其是在掌机平台方面。但就整体的素质来说，水准一般，与当年的硬派素质比较说不上高。但毫无疑问SEGA目前是有了不错的进展，相当值得期待，况且资金方面也不似以前单打独斗，有SAMMY顶着，好说好说。

●CAPCOM收购史艾，KONAMI收购九城，任天堂收购SNK等等……二十年后大公司收购了小公司，成为新世纪的游戏商大战，只剩下大公司的斗争，40年后所有游戏公司融为一家，然后把游戏卖给火星人，然后以高价卖给白矮星人……哦，对不起我刚才看了星球大战，神经过敏了。（四川达州 田振）

其实我也一直想了解到底外星人是不是也玩游戏，毕竟那么高的智慧应该也会自我娱乐吧。或许人家的娱乐方式更加高级，也或者星际朋友对于这些耽误时间浪费生命的行为毫无兴趣……今年是风林遭遇飞碟十周年纪念，今年7月24日，我肯定会准备好摄像机去拍一晚上……哈哈。

●到时候就只剩SE和NINTENDO了，那时，哭都没泪。（新疆乌鲁木齐 张智业）

那是肯定不会发生的局面。一家倒下去，总有新生的公司站起来，看现在LEVEL5人气如日中天，或许就是下一个SQUARE？对于游戏产业，日本人的危机意识很高，不会眼看自己的生命线衰弱下去。

●我个人认为可能是NBGI，具体说不出什么，但总觉得这家在飞速发展的时代中居然只吃老本，真是有些让人觉得江山不保矣。（山西临汾 曹寒冰）

NBGI最近一年的表现的确不是特别光彩，传说一个劲的出，高达一个劲的造，太鼓一个劲的敲，原创却越来越少。不过人家经营状况相当不错，恐怕被收购还轮不到。

CAPCOM&NAMCO合并，简称CAPMCO，超级强悍，最好再与SE合并，成为SQUARE·CAPMCO，简直无敌！（四川西昌 许强）

风林：难道合并了就不能换个简单点好记点的名字吗？反正我是记不下来了……

CHECK! 我乐我High! 2008年电软带给你的快乐和痛苦

●……立以后坚持正版，买PS3的不太坚定的决心。（吉林延吉 杨文超）

其实以PS3目前的软件数量，对于国内玩家的消费力来说是“足够”了，即便是以每月两款正版的速度入手，都玩不过来，何况还有类似WE这样的时间杀手存在。随着国内网络环境的逐步提高，打完单机再到网络上进行互动体验已经是不可缺少的玩法。这对于PS3来说，配合HOME等平台，PS3游戏总是有的可玩。玩正版，在自己的经济条件下大部分玩家都可以接受。

●我最大的快乐就是与E编辑与全国玩家交流，还交到了很多喜欢FF的朋友，这点让我很高兴。至于最大的痛苦，那就是买电软难，像第242期，出了5天了我都没买到，那几天我跑遍了全西昌市所有报亭，把我急死！（四川西昌 许强）

许读者可以跟你家附近的报刊亭约好订刊，让他每期给你留一本即可。

●痛……然不会有啦，快乐就太多了，伦最大的应该……度过了高三最让人无奈的上半学期，啊，无限感慨中……（山西临汾 曹寒冰）

●快乐，我的名字终于上“电视”了。（电击）真是太棒了，哇哈哈哈……痛苦，看着别的阅友抽中那个天诛3人物手办奖品，作为一名天诛饭真是好生心痛+羡慕。（贵州大方 陈涛）

哈哈，其实编者也非常想要啊，贿赂小沛很长时间都没有成功……想登上DVD还有一种方面，如果家中有DV的话（最好是光盘媒介的DV），可以把自己想对玩家说的话，或者自己想要表达的感受录制下来发给编辑部。

●最大的快乐，能了解那么多关于游戏的评论；最大的痛苦，介绍那么多好游戏却玩不上。（广州天河 姚欢）

其实每期杂志介绍那么多游戏，也不是要让各位把所有游戏都玩一个遍。从中挑选中合自己胃口的作品吧，如果你确实忍受不了多种游戏的诱惑，就请把杂志再看100遍，直到吐为止（相当狠的一招哦）。

●08年的电软确还是让我痛苦了一段时间，你们不送海报啦！让我唯一一个收藏游戏海报的途径也没有了，在三明这种小地方，动漫的海报还好，可是游戏的不要想买到。不过电软的栏目完善，电击的改变是让我很开心的！（福建三明 陈凯）

海报送多了也有很多读者来信表示反感……没地方帖了。对于编者来说当年也是左右为难。希望我们越来越丰富的内容可以弥补你的痛苦。

●当然是快乐了！在11月下期竟写上了我的一句话，虽只有一条，但我很满足了！我还以为信被邮局那老头私吞了呢！这让我也更喜欢电软了，成为一名软饭了。（上海 吴春杰）

为了让你更加坚定的加入我们的阅关家族，本期又登了你的来信，编者果然有一颗仁慈之心。

CHECK! 读者说了 新改版闯家觉得如何?

●可读性明显大大提高……基本是玩家的“家”了，在这里大家可以畅所欲言，说一些自己的心里话和感受！强烈支持　（北京 徐衍）

由于杂志的页码调整，所以闯家的版面也相应的减少，当然少了只是大约2/3页，并且每期分为多话题讨论，让更多读者有机会露面，希望闯家可以有更多的声音出现。另外，也欢迎大家发来自己的照片等希望刊登的内容，闯家这个平台一直是为各位玩家而开。

●感觉不错，如果说以前的闯家是驴肉火烧，现在的闯家就是更大肉更多，呐……的巨无霸驴肉火烧，小身材，大内容，但还是希望有大家的漫画人物　（河北石家庄 杨晓……）

漫画人物其实各位有笔头功夫的可以来给我们原创嘛，只要是与游戏有关的题材都欢迎。如果有这方面才能并且有意给闯家装饰一下的朋友可以与我联系，邮箱请见页面下方的联系方式。另外，四格漫画也非常欢迎，大家有任何创意都可以投来给闯家。

●总体说不错，请把头像换个好看……些的吧……　（王玙）

你说的头像是小编们的新形象吗？这次改版全面启用现在非常流行的M……的造型……虽然变化少了些，但更加回归我们的本色。虽然编者不否认有些形象添加了不少虚构的成分，但总的来说，新一年的编辑形象基本上还是在各位编辑自身的基础上加工而来的。比如编者自己的形像……是啊，我可真胖了又……

●闯家改的还成，整本杂志是改得越发陌生了，放书柜里我真以为是以前某期的，嘛和呢　（北京 吴杰）

从装订上看的确有点另类？或许现在国内采用骑订的杂志并不多了，不过这也是我们希望能够区别于其他杂志而作出的改变吧。只要内容上依旧是熟悉的，就好。

CHECK! 千里传音 你要对其他玩家说

●游戏虽然好玩，但身体永远是革命的本钱　（天津 张川）

●给QQ好友“EVIL 转生门”广东女生化迷……下，我也很期待09年3月的PC版生化5　（吉林 陷天慧）

●尹为群，别再玩MHP2了，快玩MHP2G吧，不然咋和别人联机啊！　（江西 汤易宁）

●游戏是用来快乐的，不是用来攀比的　（……杜江）

●……人生长路上，游戏与我们共同成长，共同经历磨难，当我们回首往事，我们从不孤独，因为游戏无时无刻不陪在我们心中　（天津 韩旭）

●广大的掌机族们！一起为了主机努力，好好学习，天天向上！　（天津 梁……）

●支持正版，打击盗版　（北京 杨明辉）

●……（王玙）

●游戏虽然是好东西，但再好的东西你天天用，天天玩也是会烦的，所以……，才玩都有一种新鲜感！　（北京 徐衍）

●祝天下的玩家吃好玩好，身体好，也希望PS3和360的价格大降价！　（江苏 宋……）

●给学生朋友：先好好学习，等你们都到了我们这个年龄有的是主机玩，再等几十年你们有的是时间玩，还可以拖家带口的玩　（北京 吴玉）

●珍惜手里的主机，它也是有灵魂的　（河北 杨晓……）

特别感谢！来自湖北省建始县第一中学的黄陈读者

特别赠送：全体小编签名杂志一本 + Playstation原装万花筒

风林：感谢黄读者来信中发来的241期“找茬特工队”内容，编者感动不已，希望我们今后可以通过努力消除错字现象，让你无赠品可拿（笑）。

CHECK! 16岁玩家的游戏观

●对于游戏，我们应以公平的眼光看待，不要盲目与其它作品比较，若无聊不玩便可。我很少会痴迷于一款游戏，我在242期中测试是否为专业玩家，我发现我连初心者也不如，而这是因D版产生的，在物质文明日益丰富的今天，我们能珍惜的只是价值高的，所以我提倡大家支持正版，尽自己最大努力！再说游戏的影响力十分大，培养着一位又一位骨灰级玩家，所以，游戏也是很好的广告方式，那为何不添加环保、爱护和平、节能、尊老爱幼的题材呢？若设计的又有趣，能使更多人提高思想道德水平，为世界精神文明建设也添上一笔光辉的字印——这何尝不是玩家的快乐呢？经常看新闻……某某因模仿游戏导致跳楼，那当……题材的game出现时，会有多少人在生活中不再会乱吐痰……扔垃圾呢？提倡……

适当游戏会陶冶人的情操，有益身心健康，如果生活中有题么的事就放一放，毕竟一个人没有兴趣爱好那么就是生活中的NPC……我现在上初三，面临中考实在是事多，还好……我学习成绩还不错，也在家人允许下进行适当的游戏娱乐，也许将来我会为自己的这方面爱好工作，如做一个小电玩老板等……只是一个16岁小P孩的我的见解……以下有……

1、若买了PS3以后说的什么体感遥控、3D技术能否不必改造就用（不希望出个PS3更新机，所以不敢确定该不该买）2、若明年夏，游戏会降价吗？主机会降吗？3、若明年，我该选择PS3or Wii?　（吉林延吉 崔文超）

回答一下崔读者的问题：1、新增加体感操作，必然要再掏钱。2、PS3暑期降价是必然的，其他主机不会降价。3、家里有高清设备配置，建议入手PS3或360，如果对体感游戏比较倾心，选择Wii是正确的。

CHECK! 风料理 你难为死我们了！

●我想死你们了，我有时间没写回函了，说实在的我也有时间没老老实实看《电软》了，都是因为身处高……这环境，不过《电软》我还是会每期都买的，高考后我有的是时间去看完他们

自从上了高三，我发现我变得越来越懒了，就拿这所谓的信纸来说，就是从笔记本上撕下来的，更别说让我找剪刀把杂志上的回函剪下来了

于下本期《电软》调查内容，我只想回答第2个

新改版的《电软》给人一种年轻有生机的感觉，而且电击的内容也是相当充实，尤其是附带了《生化危机恶化》完整电影，让人觉得这张盘还有相当大的收藏意义……但我觉得还有三点需要改进：一、封皮太单薄，时间一长就要烂的感觉，要知道《电软》可是传阅性很强的一本杂志啊，其……哪怕还是海报，三、个人认为，小编们这期的头像太难看了，还是改回原来的样子吧

对了，我现在铁了心到大学学游戏设计这一专业，将来为中国建设健康的游戏市场，为中国青少年建立一个健康的游戏环境尽微薄之力

祝《电软》越办越好　（河北黄骅 王……）

针对您的三点改进意见，编者特别咨询了本刊专门管理印务的负责人，得到以下回复：1和2面临的都是同一问题，成本——目前杂志的成本非常高，纸张、印刷、运输等等成本都在上涨，在6.99元的定价之下很难有改变，希望今后相关的成本能够有所回落，到时候我们会根据形势进行调整，请相信我们在定价方面一直是以超值为优先考虑的。第3点编者在前期已经有过说明了，这次我们希望能够不再过多的装饰自己，以更平常的形象登场，毕竟编者也是玩家，这正是根据我们的真实形象基础上加工而成的。最后祝王读者可以实现自己的心愿。

244期回函中奖读者：吉林延吉 崔文超（奖品：原版MLB美国大联盟帆布鞋）

收藏第一人
300万人民币败掉万款游戏

一个人究竟收藏多少游戏才能算是真正的游戏收藏家呢？在日本以"收集了一万部游戏"闻名的电玩收藏名家酒缶，与日本搞笑艺人FUJ TA同为疯狂的游戏爱好者，但是两人的游戏收集理念与藏品的保管方法却大相径庭。当酒缶访问FUJITA家的时候，对他的收藏感到震惊不已。这两位收藏家，一个职业的和一个业余的，所拥有的游戏软件数量可以达到2万部吗？我们将从他们的对谈中寻求游戏收藏的终极之道。收藏游戏本身没有什么问题，但是收藏到如此疯狂程度，恐怕酒缶和FUJITA在日本也算是比较疯狂的了。这大概就是游戏真饭的境界吧？大部分玩家是没有这个能力的。□文/猴子

08年9月某日

酒缶来到了FUJITA家的门口。"请进"一个男子的声音从里面传了出来。

酒缶只看见门口摆满的游戏主机与周边的包装箱，却找不到说话的人。这时FUJITA从堆积如山的箱子后面现身出现，把客人带进了四面八方堆积着游戏软件的狭窄的屋中。实际上房间并不算小，但是因为游戏太多，所以就像个拥挤的仓库一样。两个看起来似乎棋逢对手的收藏家的会谈，从这里开始。

致命的游戏收藏

酒缶（以下、酒）啊，真是了不得啊，完全超乎我的想象。看不到屋里的样子，里面的东西是不是更多啊（笑）。

FUJITA（以下、F）说起来里面的东西也很多。不知堆了多少层了。

酒 这么说来，里面肯定有不少已经变成化石的收藏品，说不定还有木乃伊呢（笑）。你看，架子上整齐地摆放着FF的东西，从这里可以看出你在过去玩这些游戏时留下的痕迹。

F 是啊（笑）。你说的多少有点准，不过这里还是有不少东西都是买来就摆在这里了。为了收拾这些东西，我可是费了不少功夫。

酒 说到收拾，一般来说就是挑选"要的"和"不要的"，然后分类处理。想不到你居然买了不少一模一样的游戏还放在一起，真是有点意思（笑）

（写真1）

酒 在外面站着的时候，我还担心这些东西会一下子倾塌下来呢。

F 是啊，而且要出门也是很麻烦的事情。

酒 你就睡这里吗？

F 是啊，虽然没有地方伸脚，也没法翻身。睡觉的时候全身僵硬，起床的时候很难受（笑）。卧房只有6张榻榻米那么大，我在这里已经住了6、7年了。

酒 你一直没搬过家吗？

F 是啊。搬家的话打包可是超麻烦的。

酒 确实，搬家对你来说是又费时又花钱的事情。

F 我一般是用大箱子装各种游戏。（写真2）

酒 地板上也都是游戏。

F 是的，别说地板，连浴缸里都装满游戏了。

酒 浴缸里都是游戏？

F 我在厕所里都摆着架子，上面放游戏。

酒 尤其是走廊里，游戏太多了。感觉简直就无处下脚啊。

F 就算是我在这里住了这么久，有时候都会碰到游戏雪崩的事件（笑）。

酒 那要是闹地震的话呢？（编者按 请注意日本是地震多发国家。）

F 那肯定被埋在里面了。近在咫尺的压迫感，聚积在一起的压力，究竟在哪里可以支撑下去呢？这对我来说也是一个考验。

酒 真不知道你会不会遇到生命危险（笑）。

专业的游戏收藏术

F 那么，酒缶先生是怎么存放游戏的呢？（写真3）

酒 哦，想看看吗？（打开笔记本电脑展示照片）东西越多就越要考虑空间问题，有时就拿走一些东西，给新来的收藏品让出空间。起初我是买架子放游戏的，后来地方不够了，我就见缝插针地放。"只要增加新的收藏，就一定有地方放下来。"这就是我近一年来研究的课题。

F 感觉比我的收藏方法有效率多了啊。收藏品的取舍是很难的事情吧（笑）？

酒 我也不想这么做啊（笑）。

F 那你生活的房间呢？

酒 有的，看这个。（写真4）这个简易的架子上放了大约900枚CD，两面都可以放东西。现在已经填的很满，相当壮观了。还有就是书架，里面的游戏层层摆放，都看不到游戏的标题侧面了。

F 这样的话，要找到想玩的游戏，岂不是很难的事情？

酒 不会的，所有的游戏我都是按照字母

FUJITA

出生日：1977年7月21日 出身地：东京都武藏野市吉祥寺……A型 身高：170cm 体重：75kg ……/W90/H100 兴趣：电子游戏 特技……公司Flat Five的搞笑艺人，也是一名超级……出的时候经常把游戏机带到……游戏文化与搞笑艺术融合在一起……

酒缶

出生日：不详 出身地：神奈川县横滨市……1986年……2007年……收集了10000……4000万日元（约合300万人民币）……

LOOK→酒缶的游戏收藏展示

写真3

写真4

写真5

↑酒缶的收藏品摆放是很有讲究的，充分地利用了空间，看起来很整齐

2008.06日本软件销量

统计时间：2008年6月1～2008年6月30日

排名	名字	机种	厂商	销售量
	合金装备4 爱国者之铳	PS3	KONAMI	57万6437份
	实况力量职业棒球 P3	PSP	KONAMI	20万0134份
	Wii Fit	Wii	任天堂	17万7092份
	马里奥赛车Wii	Wii	任天堂	8万4601份
	神乐传说2	Wii	NBG	15万1138份
	德比赛马DS	NDS	ENTERBRAIN	14万7158份
	怪物猎人2ndG	PSP	CAPCOM	13万1223份
	大合集 乐队兄弟DX	NDS	任天堂	12万2183份
	超级机器人大战A 携带版	PSP	NBG	11万5201份
	机战OG传说	NDS	NBG	11万2244份

Check! 当月大事回顾

6月10日，微软在日本东京举行了游戏新作发表会"Xbox360 RPG Premiere 2008"，在这场针对日本市场召开的发表会上，《薄暮传说》、《无尽隐秘》、《最后的遗迹》等X360独占RPG大作成为最耀眼的明星，还有最令人惊奇的就是《星海传说4》正式宣布登陆X360平台，X360的RPG军团在这一刻登上了起跑线，也是下半年X360在日本出现大幅上涨的序奏曲，如果X360最终能在日本站稳脚根，这次RPG发表会将值得永远纪念，另外，谁都看到了SE在扮演着的是什么角色。

排列的顺序放的。
F 真是有效率的管理方法。
酒 顺便一说，PS游戏光盘盒的尺寸，不是有2种吗。
F 有的和音乐CD盒一般大，有的比普通的厚一倍。
酒 我说的不是厚度，而是宽度。
F 这个还有差别吗？
酒 其中有微妙的差别。普通大小的和CD盒一样大，但是厚一点的，因为里面有放说明书的空间，那个宽度就没法放进CD架子里了。
F 这样放的话不就参差不齐了吗？
酒 刚才放着几百张CD的架子上，都是和普通CD盒规格一样的PS盘。至于厚的那种呢，为了不在放游戏的时候引起麻烦，所以专门放在一个架子上，也按照字母顺序排列。
F 你屋里摆放了那么多架子，剩下的空间方便出入吗？
酒 啊，所有的架子都是有轮子的，可以推动。只要把架子来回推一推，就可以腾出走路的空间了。
F 那么，主机是怎么存放的呢？
酒 我的床是有抽屉的，只要"刷"一下拉开，就可以放入游戏主机。只有任天堂的64DD没有放进去。64DD的软件全部和它的包装箱放在一起。
F 这样的话，你的家我也算是虚拟参观过了（笑）。

收藏家的喜与悲

F 说到当初玩游戏的时候，一有游戏就往架子上放，很有满足感。现在虽然游戏放得满满的，反而觉得一点也不满足了。
酒 我见过许多玩游戏的人，他们的游戏也存了很多，但是他们并不承认自己是游戏收藏家。
F 为什么这些人不愿意说自己是收藏家？
酒 说起来也是有原因的。大概是因为在这个社会，人们的工作压力很大，平时玩游戏就是一种消遣，而其他的娱乐方式也有很多，这时候玩游戏只是一种放松的方式，他们的收入会花在更多的地方，如果说他们是收藏家的话，那么他们会感到别人在说自己平时无所事事，把资金都花在没有意义的地方。所以他们对于"游戏收藏家"这个说法有很大的抵触情绪。
F 说起来做收藏家也不容易啊。你平时感到被别人误解吗？
酒 其实很多人对于游戏的态度还是很宽容的。所以我并不觉得做一个游戏收藏家有什么不好。

传达游戏的乐趣

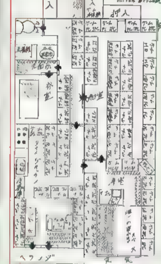
F 对于酒缶先生来说，游戏收藏的原动力是什么呢？
酒 做游戏收藏，就要明白其中的"意义"和"乐趣"。乐趣的部分主要是收藏品的增加。收集那么多游戏和包装箱看起来有点怪，但是买的游戏多了，就可以从其中学到很多知识。买一个游戏是从无到有的过程，这只是乐趣的第一阶段。将自己的收藏品整理之后，发觉有些游戏还没买，之后把漏掉的游戏买回来。在补完自己收藏的时候，可以进一步体会到收藏的乐趣，这是一种充实感。说到收藏的意义，最近我在考虑的问题是如何把"某某游戏真好玩"这个感觉传达给其他人，如果没有某个游戏的话，是无法向人传达这个游戏的乐趣的。因此作为一个游戏收藏者，我必须想办法尽可能多地去收集游戏，这样可以丰富自己的游戏知识，还可以把这些知识传达给别人，对他们有所帮助。

未来收藏的终点

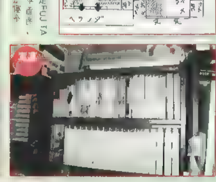
F 酒缶先生的收藏终点在哪里呢？
酒 现在收藏的已经够多了吧？
F 但是新作还是一直在推出呢。
酒 是这样。不过，像Wii的虚拟主机这样以下载为主的游戏越来越多，今后以实体方式发行的游戏会越来越少的。我想到那时候可能就是我收藏的终点了。有时候我在想，游戏究竟是什么，只是简单的玩一玩吗？拿着游戏，观察不同的外装、颜色、包装的那种感觉是无法取代的。随着时代的变迁，下载游戏越来越多，收藏游戏也就越来越少了。
F 我也是有目标的。我想收集所有全新的FC游戏，但是现在手头的FC卡带一盘新的都没有。
酒 FC的全新卡带早就卖完了，只有极少数的库存品，在偏僻地方的玩具店之类的地方偶尔可以看到。想找全新品可以说是相当难的一件事情。
F 那么，收藏对于你来说，究竟意味着什么呢？
酒 应该说收藏是一种回忆吧。看着这么多游戏，那种厚重的感觉，我的人生似乎也在不停地回放着（笑）。这大概就是人生吧。从过去到现在的变迁，一个"游戏"就可以说明一切了。
F 对我来说，收藏是生活的一部分。
酒 我们两个收藏了万部游戏的人，今后就成立一个"2万部POWERS"的组合吧。
F 这倒是很有意思的一件事情（笑）。2个人的2万部游戏，很震撼啊！

LOOK→FUJITA 的游戏收藏展示

↑这些都是CD-rom的游戏了，按放次序一排排地很有规律的，上面还有许多封装游戏的食物保鲜膜的盒子。



↑这是FUJITA家的平面图，一个下幅。



↑这里的游戏大部分都是从二手游戏店淘来的，同款软件居然有好几本。

↑这里是杂乱摆放的游戏，走过去都可能把这些东西碰塌了。

←在这种地方站着都很困难，摄影就更有难度。

2008.07 日本软件销量

统计时间 2008年7月1～2008年7月31日

排名	名字	机种	厂商	销售量
	DQ5 天空的新娘	NDS	SQUARE · ENIX	86万4503份
	女神异闻录4	PS2	ATLUS	26万4319份
	高达战争宇宙	PSP	NBG	19万3378份
	Wii Fit	Wii	任天堂	10万3971份
	大合奏 乐队兄弟DX	NDS	任天堂	10万3346份
	实况力量职业棒球P3	PSP	KONAMI	8万8960份
	德比赛马DS	NDS	ENTERBRAIN	7万5170份
	马里奥赛车Wii	Wii	任天堂	7万4246份
	传说的斯塔菲 对决	NDS	任天堂	6万8570份
	头文字D EXTREME STAGE	PS3	SEGA	6万7221份

Check! 当月大事回顾

今年的E3比往年规模缩小了很多，从一个大型公众展会变成了只面向业内人士的小会场，实在是有辱世界第一游戏展会的称号。不过规模虽然小了，但今年这次的爆料可一点都不小，最首要的，《最终幻想13》宣布跨平台登陆X360，从和田洋一展开他那性感（找抽）的双臂的瞬间，这个曾经PS3最引以为傲的看家大作就变成了索犯心中的罪人，业界从那时起走入了一个新局面，也再一次昭示着下半年X360将力压PS3占据优势，事实证明也确实如此，SE的劈腿让世界改变了。

Dragon HotLine

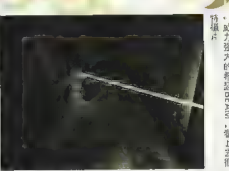
龙哥热线

Q 龙哥：您好！一个月前我买了台九万系的PS2（中国红）。现在手柄出点状况，左摇杆坏了，推出去就没办法回位了，而且在游戏的时候总是不时的自动暂停（是不是哪里连电了？）我把摇杆修好了。但是暂停的问题不知道该怎么修！您帮我分析下，这是哪里的毛病？自己能不能搞定？还有中国红的手柄有没有组装的？我总感觉手柄好像买假了 老板和我说是原装的 就这些问题 可以的话麻烦尽量早回邮件！不胜感激！（韩晓雨）

A 呵呵，"中国红"，近年来索尼系的电子产品在国内的宣传词好像经常用到这个词，先是电视，接着是PS2。这个九万的中国红（Cinnabar Red）PS2是08年初发售的，不过准确来讲，其是港版行货，而非大陆版行货。其机身编号90006末尾为6便能看出，CR代表Cinnabar Red，即标明主机颜色的"中国红"。你手柄不停自动按暂停的问题，应该是手柄导电胶部分，那个触点有问题，建议更换导电胶，按键本身应该没问题。导电胶得去游戏店买，你可以买了自己换。个人没见过"中国红"版本的组装手柄，你为什么会觉得是假的呢？那个手柄是与机子附赠的，你可以对比一下手柄与主机在颜色、手感和做工等方面，两者是比较一致的。这个手柄采用的是磨砂材质的A级原厂震动手柄，这也是自从50000系列以后首次再度为PS2主机配备的最高等级的震动手柄。

Q 龙哥：因为看了Power Rangers的龙，想起要给龙哥写信，所以写了这封信，望龙哥能解答我的问题。1、《头文字D Special Stage》怎么读取？公路最速传说模式都没有做记录。2、《吉他英雄3》中战神那首音乐怎么打出？3、《死魂曲2》有什么隐藏要素？如何获得？4、日版《Neogeo斗技场》如何获得全隐藏人物？有金手指也可以。5、《寂静岭3》中能使用希瑟死光的服装是哪一件？（我玩的是美版）6、请问龙哥的电子邮箱是什么？可别叫我找以前的杂志，我可没有哦。（广东中山 阮富权）

A 1、你问的是怎么读取记录吧，还以为是怎么读取游戏呢。很简单的吧，比如你说的公路最速传说模式，打完退出时玩完时选择结束就会询问你是否存储记录，选择存储就行了。之后再读取记录就可。2、告诉你一个《吉他英雄3》里全歌曲开启的小秘籍吧 在设置选项（options）里弹出下面节奏即可 YO、RB、RO、GB、RY、YO、RY、RB、GY、GY、YB、YB、YO、YO、YB、Y、R、RY、R、Y、O，按照屏幕上由左至右的顺序，G代表绿色，R代表红色，Y代表黄色，B代表蓝色，O代表橙色。3、完成并赖人的两个结局后就会开启前作《死魂曲1》的主角"须田恭野"的附加游戏，有该模式有时间限制，有点像"无双" 第3个结局的出现条件是收集游戏中的，装饰品和道具，收集到99个后会出现阿部仓司和狗狗的结局欣赏。其实还是第2个结局打出来比较麻烦，写清楚的话会很费篇幅，只能麻烦你自己找一下了，网上应该有。4、蛟的出现条件是在SURVIVER BATTLE中将其击败，NEO的出现条件是在SURVIVER BATTLE中将其击败，狮子王的出现条件是在SURVIVER BATTLE中将其击败，GOODMAN的出现条件是在SURVIVER BATTLE中将其击败，雅典娜的出现条件是ARCADE BATTLE通关一遍，火星人的出现条件是TAG BATTLE通关一遍。李刀龙的出现方法比较麻烦一点 要求游戏时间80小时左右,全模式玩过6遍以上 并打出上述隐藏人物,选人的时候把光标移到服部半 那里，约3秒后按START+任何键决定。5、看样子你说的是"PrincessHeart"这套隐藏服装，具体达成条件是累计杀怪数超过333（可多次通关达到），然后在没有装备武器的情况下，按住R2+圆圈键可从希瑟的眼睛中发射出激光跟踪攻击敌人。在穿上Transform Costume后会转化为加强版的Sexy Beam。弧线型光线皆有自动追踪功能，但是使用光线非常消耗体力（特别是Sexy Beam），体力降为0是无法发出光线的，而且从发动到发出需要一定时间，当敌人数量众多且距离过近时不推荐使用。6、onggerexian@yahoo.com.cn，或是本刊目录页的公共信箱，均可。



威力强大的希瑟BEAM，看上去很特摄片

Q PS2美版《王国之心2》通关后战斗记录总结的画面出来后不管按什么键都不会变呢？背景音乐一直有，等了5分钟多按遍了所有按键也没反应呢？一直定格在总结的画面，难道只能重启吗？（辽宁 郭旭）

A 《王国之心2》没有正规的"二周目"，打穿之后就完了。也就是你所说的最后通关时会停留在某个画面然后按任何键都没有反应同时有背景音乐。此时确实只能重启，这个属于正常情况，不必惊讶。并不是所有游戏通关后都会弹出个对话框让你存档然后自动切换到标题画面的，事实上，早期的许多游戏基本都是如此，王国之心通关后也是这样。

Q 龙哥好，WD1200BEVS系列硬盘与Microsoft官方的120G硬盘一样吗？价格在几百元左右？T 10与T-6螺丝刀有什么不同的地方吗？SATA是什么数据线？多少钱？XBOX360专用硬盘盒有卖的吗？多少钱？另外硬盘盒购买几十元的指什么硬盘盒？请龙哥赐教。（云南曲靖 R·ylx）

A "一样"是指？去年的秋季更新后，Xbox360游戏已经可以支持硬盘安装了，所以大容量的360硬盘也终于有了用武之地。由于原配的20G硬盘系统大约用了10G多，实际可以用的空间只有不足10G，这对于想安装多个游戏进硬盘的玩家而言是远远不够的，所以需要考虑换一个更大的硬盘。实际上可以通过两种手段来实现更换硬盘，一是购买官方的120G硬盘，二是自己动手改装120G硬盘。由于360官方大硬盘价格比较高，所以建议购买别的硬盘来代替，反正是通用的。至于"WD1200BEVS"系列硬盘则是目前比较流行的替代品牌，价格方面，120G的，淘宝价格在460左右，实体店购买的话在500多些。T10、T6等等都是螺丝刀的型号，主要是根据其刀头的大小来进行划分，常见的有T5、T6、T7、T8、T9、T10、T15、T20等等。一般对于喜欢自己动手朋友，建议购买套装螺丝刀，常用型号都会有。SATA是Serial ATA的缩写，即串行ATA。这是一种完全不同于并行ATA的新型硬盘接口类型，由于采用串行方式传输数据而得名。SATA总线使用嵌入式时钟信号，具备了更强的纠错能力，与以往相比其最大的区别在于能对传输指令（不仅仅是数据）进行检查，如果发现错误会自动矫正，这在很大程度上提高了数据传输的可靠性。串行接口还具有结构简单、支持热插拔的优点，比较新的SATA2在传输速度上提高了一倍。由于360的硬盘采用的SATA接口，所以替代硬盘也必须支持SATA才行，好在这类硬盘目前还是很多的。SATA线，价格方面根据长短不同有所区别，一般0.5米就够用了，大概是15元左右。硬盘盒就是装硬盘的盒子，也有保护硬盘盘体的效果。硬盘盒里有USB控制部分，用来连接硬盘和USB线。现在硬盘有两种SATA和IDE，大小也有2.5英寸和3.5英寸，3.5英寸的需要独立供电。硬盘盒的价格比较便宜，几十块钱的就够了，可选品牌很多。

Q 龙哥你好！我想请教几个问题：1、在《Halo 3》中有多少种武器？2、如何对付最后BOSS：343罪恶火花？3、如何开启《Halo》、《Halo2》、《Halo3》隐藏动画？（四川内江 练尧）

A 1、单就武器而言，UNSC和先行者方面可使用的枪械武器有麦林手枪、轻机枪、冲锋枪、攻击步枪、霰弹枪、狙击步枪、重机枪、防空机枪、火箭发射器、导弹发射器、火焰发射器、斯巴达激光和圣堂光束枪13种。星盟方面可使用的枪械武器有电浆手枪、电浆冲锋枪、刺针枪、卡宾枪、光束步枪、燃料炮、电浆炮、能量光剑、鬼面钉弹枪、鬼面霰弹枪、鬼面榴弹枪和重力锤12种。手雷类

↑1代中人类士兵与精英“拥抱”的隐藏动画。

武器有破片手雷、电浆手雷、刺针手雷和火焰手雷四种。另外还有各种形形色色功能的装置和载具等等，这些就不算在武器类别里面了。2、嗯，没觉得SPARK有多厉害啊？只要注意多用炮位避开他的光束攻击，和冲击波(这招没伤害 但会把你推下桥，基本上可以做到无伤了，之后捡起JOHNSON留下来的激光炮几枪就能搞定他了。3、基本上各代的隐藏动画就是将传奇难度打穿，到最后就会看到一段与普通结局稍微有所不同的画面。

Q 编辑部的各位小编们：你们好！各位辛苦了！在下有两个问题想请教一下，请接招：1、在《生化危机：死寂》NDS版中，重生模式和古典模式里两个版本中的鹰之徽章与MO光碟（3份）各在何处？2、《NDS终极奥技》怎样才能买到？以上就是在下的问题，请帮偶解决一下。祝编辑各位人员身体健康；万事如意！

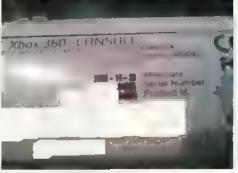
（云南易门 古伟）

A 1、打完BOSS大蛇后会再次来到中庭中间，将蓄电池安装到右下方的墙上，然后乘坐电梯上去，之后来到水池左边，使用四角形曲柄，将水重新注入水池。返回乘坐电梯在下去，这时上方中庭通往地下的路就打开了。先别急着下去，先来到守卫室最右边之前打生化植物的房间，这里会发生一场小刀模式boss战大蛇。战后获得最后之书（上），在菜单里调查书页一侧可获得鹰之徽章。MO光盘的收集 前期返回洋馆后，1楼右边楼梯左边的房间很黑，需要打开桌子上的台灯 之后可以得到MO光盘和麦林弹 在地下研究所的B2层有储存室，左上方小路的尽头可以获得MO磁盘，最后一个MO光盘在地下通道里的一个大石头后面，就是那个滚动的石头。得到这3个MO光盘后去最后的地下研究所（需要钻通风口）就可以得到对应的3个密码，这是达成完美解决的必要条件。邮购，本刊每期都有一页专门的邮购咨询，按照上面的说明进行邮购即可。

Q 龙哥好，小弟一直想购买XBOX360，可是苦于三红问题而非常犹豫，以前看热线也知道了这个问题主要还是主机架构本身的问题，要想完全避免似乎是不可能的。最近我终于下定决心要入手了，听说“双65nm”的360已经发售了，而且这个版本的三红几率要低许多，请问龙哥这个“双65nm”具体是指啥？希望能多介绍一下，这样小弟购机时就更有底了。

（安徽凤阳 小周）

A 呵呵，所谓“双65nm”就是指的将360GPU的制作工艺也改进为65nm，以前不是推出过一个“65nm”版本的360吗？那个就是将CPU的制作工艺改进为65nm。此外，主机上还有其他改进，就是内置了的闪存容量达256M，实际可供用户使用的是214M左右，这样的话，即使 时没有记忆卡或者没有内置硬盘，游戏记录也不会丢失。“双65nm”版本的360主板代号为“Jasper”，以前CPU65nm版的主板代号为“Falcon”。虽然微软并未公开宣布任何Xbox 360制程升级的消息，产品包装上也不会有任何说明。但国外已经有多位玩家发现自己新买的Xbox 360和之前型号有着小小的区别。这批新主机制造于2008年第43周，（即是2008年10月生产的主机，切记购机时看准确这点）最大的区别在于电源，变压器功率仅150W，比之前的型号低25W。同时，为了避免将低功率电源插在旧款Falcon主机上，电源接口设计也做了些微的修改。旧的大功率电源可以用在新机上，反之则不行。目前，简版“双65nm”360主机在国内的价格大概在2200左右。其实说到三红问题，尽管一直是360的顽疾，但具体来看，发生三红最多的机子还是比较早期的型号，新近发售的360，包括“65nm”和“双65nm”这些版本，虽然谁也无法拍胸脯打保票说绝对不会三红，但几率已经极低了，可以放心购买和使用。可能有人会觉得奇怪，为什么微软改进360的措施一直不断，却为何总是那么低调？其实想想也很正常，如果这种事大张旗鼓进行宣传的话，那岂不是公开表态早期360存在致命硬伤？这种自己抽自己大嘴巴的事情，好面子的微软可不会去做。



↑注意观察主机制造日期，双65都是在08年10月以后。

Q 我最近在玩NDS上的《心灵传说》，感觉这一作素质非常之高啊！战斗回归了单线系统，说实话我不喜欢以前的多线战斗系统，打个仗都得来回跑，麻烦，一点都不爽快，还是这样的单线来得简单痛快。这次的流程超长，我都玩了差不多30个小时了，据说还有满长一段流程的。援护系统是这次新增的，这次写信过来，就是想问一下在本作中到底能够收到多少个援护角色？有没有哪些援护角色的条件比较麻烦或是有可能错过就再也收不到呢？我打算玩到最终BOSS战前回头把所有援护都收齐。多谢！

（江苏南京 李丹）

A 援护修通是TOH中新增的系统，个人还是非常喜欢这个系统的，将快捷键实现设定在下屏，战斗的时候直接一点即可，还能方便打出更华丽的连击。更重要的是，这些援护角色大多是历代传说作品中的人气角色，对于喜欢传说的朋友来说，会非常有亲切感。另外，还有其他作品中的角色登场，例如KOSMOS、三岛平八、克诺罗亚，甚至是《偶像大师》中登场的人物也能够跨越作品登场

说实话，某些援护确实比较恶搞。援护角色的收集方面，基本上只要将游戏流程发展到突入黑月之前就行了，然后去各地去对话触发剧情等，有的是到某个地方后自动触发，有的是给你提示让你去完成某些特定任务后触发，之后就会得到特殊的贵重品，有了贵重品，就可以在连携技的快速设定界面，主角本栏往后翻，前面带有皇冠标志的就是特殊援护。特别需要注意的就是《风雨传说》ルビア的援护收集条件，其对应的贵重品（レイズデッド）的获得条件必须在流程进行到特定阶段才能触发，一旦错过就没有了 首先是从出发手找琥珀的碎片到交易街的剧情完成前，要和主角故乡下方的欧巴桑对话，发生剧情 接着是从下水道逃出帝都到圣都的剧情完成前，再次和主角故乡下方的欧巴桑对话，发生剧情，琥珀得到称号，最后是隐之里的事件完成后，到主角家门口,发生剧情 战斗后得到援护道具。

Q 我是一个怪物猎人迷，最早是在PS2上就开始接触的，当时家用机版玩的人还比较少，后来转战PSP后，发现国内还有好多和我一样热爱怪物猎人的玩家，也经常联机打怪刷素材，真是非常有意思！我知道在日本，怪物猎人早已推出网络版了，虽然我个人之前一直都不喜欢玩网游，不过作为一个怪物猎人饭，还真是非常想体会一下《怪物猎人ONLINE》的感觉！可是去日服玩太麻烦了，而且总觉得不爽，想请问龙哥，国内有没有可能有代理商愿意引进呢？

（湖南长沙 咯咯笑）

A 这个不好说，个人以前感觉希望比较小。因为虽然如今国内网游泛滥到不可思议，但无论是代理商还是开发商，其纯粹就是冲着银子去的“超现实”目标是毫无争议的事实，许多厂商和作品根本就是不要任何脸面，能蒙就蒙，捞着多少就是多少。虽然怪物猎人不论在日本还是在国内都人气很高，但说实话，至少在国内的真正受众面并不多。请注意我这句话，并不是说国内玩MH的人不多，而是网游版的潜在用户方面并不乐观。相信有关注过网游市场的朋友就知道大部分所谓的“网游玩家”是怎样一个群体（无贬低之意），怪物猎人对操作的要求和上手难度都比较高，这和目前国内网游纯粹靠装备靠级别的体系完全是两码事 而要引进MH ONLINE，代理商必然将目标用户群放在这些“主流用户”上，因此，MH ONLINE这种“非主流游戏”在国内的前景实际上并不乐观。据说日本方面曾经对中国网络市场做了评估，结果是 怪物猎人不适合在中国上市。不过根据最新消息，CAPCOM很有可能在今年大举进军我国网游市场，腾讯极有可能代理国内的怪物猎人ONLINE版。

↑《怪物猎人OL》已经在韩国公测，国内或许也快有了。

战斗吧！热血的龙珠战士！

《七龙珠》是日本漫画大师鸟山明最有名的作品，而且也是目前全球漫画销售纪录的保持者，全球累积销售　亿套，并改编成电视卡通在全球60多个国家（33种语言）上映，而卡通电影也推出过近十部，创造的纪录截至目前为止仍没有任何其他漫画可匹敌。而搭上《七龙珠》漫画的超人气，各类以《七龙珠》为题材的游戏也持续热卖。今年3月13日，真人电影版的《龙珠 进化》即将上映，"这世间就是个大宝岛，是的　现在就开始冒险吧"　□文/北斗

滨崎步为影片演唱主题曲

根据最新消息，日本人气歌后滨崎步将为电影演唱主题曲《Rule》，届时滨崎步的歌声也将随着电影展现在全世界观众面前。

由于本片的华人导演黄毅瑜是滨崎步的忠实粉丝，正是应他邀请，滨崎步才有机会让这首用日语填词的主题曲唱响全球，这也是好莱坞电影第一次用日语歌做主题曲。

滨崎步曾经为《受伤的男人们》和《怪谈》等日本影片演唱过主题曲，在日本人气非常高。这次是她首次为国外作品献唱，她非常开心有这样的机会，她说："《龙珠》是我过去很喜欢的漫画作品之一，能选我为电影演唱主题曲我觉得十分荣幸。我看了电影的剧本，感觉和积极的主人公很有共同语言，很快就创作出了歌词。"

此外，她还说："明年上映这部电影的国家即将创造出一个龙珠世界，再加上以前就喜欢这部作品的龙珠迷们，相信龙珠会迎来新的时代。"虽然相信粉丝们对原作那首主题曲更为怀念，还是让我们一起来期待这次由滨崎步演唱的全新主题曲吧

↑滨崎步近几年与游戏和动漫的合作越来越多了。

东西结合，豪华的阵容

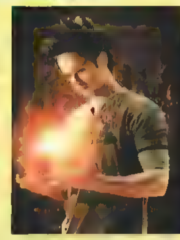
真人电影版《龙珠 进化》的导演为黄毅瑜（James Wong），总制作费高达10亿日元，约合人民币6500万元。特别是为了保证质量，我们在日版的《龙珠》电影海报上，赫然发现底部的制作群增加了鸟山明的职位——"执行监制"，排名位于另一位执行监制Tim Van Rellim之前，而"监制周星驰"的排名则紧随二人之后。

虽然我们不清楚漫画原作者鸟山明和我国著名影星兼导演周星驰在本片中具体负责的工作，但是有此两人的加盟，至少可以保证这个电影版里会充分考虑到东方人的喜好和口味，而不会像某些作品那样被欧美人"崩坏的审美观"给毁掉——这样的先例，可是有不少的。

就在前不久于日本千叶幕张举办的"JUMP FESTA 2009"动漫节上，本片还举行了一个30分钟的小型试映会，担任《龙珠》动画中孙悟空配音的野泽雅子作为嘉宾登台，并现场读出《龙珠》原作者鸟山明对这部电影初次公开发表的意见。

内容大致是　鸟山明坦言本来对剧本和角色设定持怀疑态度，但后来发现演员和职员们都相当优秀，把它作为《龙珠》的另一个故事来看　他个人对影片相当期待。

不知鸟山明是真对本作特别期待还是说的场面话，毕竟单从目前的剧照和角色扮相来看，或许最终雷倒众人的可能性比较大



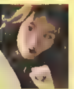
↑"悟空"的这个发型　还比较说得过去的　这个造型可以算及格了。

Check! 他是你心目中的悟空吗？

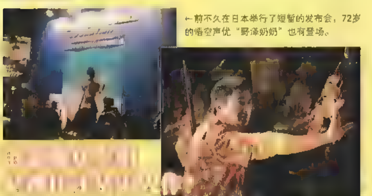
悟空 贾斯汀·查特文，作为好莱坞年轻演员，他曾在《世界大战》中出演主人公之子。对于能够在《龙珠》这样一部由风靡全球的漫画改编而成的电影中担任核心角色，查特文表示自己感到十分激动和荣幸，而在对悟空这个角色的理解上，他认为悟空与《星球大战》中的天行者卢克十分相似，两人都同样勇敢、坚强且善良。

布尔玛 埃米·罗森，她认为这个角色充满了时尚、性感的魅力，是个活泼的强气女孩，她自己很喜欢扮演这种类型的人物。在了解到漫画原作拥有数量相当庞大的FANS群时，她也感到要诠释好这个角色并为大家所接受难度很大，自己肩负的责任也很重。扮相倒也还行，不过估计此人多半没看过原著

龟仙人 周润发，这个　让大帅哥来扮演龟仙人实在是太不协调了，毕竟在原著中龟仙人基本上就是个色老头的搞笑形象。发哥表示自己从事演艺活动这么多年，扮演漫画中的角色还是平生头一遭，而且由于武天老师这个角色有着许多现实中人物不具备的特性(比如超过300岁的超高龄)，因此演起来也相当有趣。



琪琪 杰米·钟，曾在《美眉校探》　《犯罪现场调查》和MTV公司的《真实世界》中出演过的那些配角。对她来说，电影版《龙珠》是她所参与的第一部动作片，因此她对能在这样一部特别的影片中扮演重要角色感到相当兴奋。哎，扮相完全没有漫画中琪琪的可爱嘛　虽然婚后的琪琪根本就是个住家庭妇女。



←前不久在日本举行了短暂的发布会，72岁的悟空声优"野泽奶奶"也有登场。

检阅近年热门龙珠游戏

提起“龙珠”，在我国，相信只要是看漫画的朋友就没有人不知道它的大名吧。这部由鸟山明绘制的漫画，已经成为全球家喻户晓的不朽经典了。而且自FC开始就不断有相关游戏推出，其间有不少优秀作品，到了PS2时代，BANDAI制作的Z系列在全球范围内再次掀起了新一轮的龙珠热潮。关于龙珠的游戏实在太多，这里我们就将近几年来发售的代表作品作个简要的回顾，让我们再次于游戏之中体验伟大的龙珠世界和激烈到爆的战斗吧。

CHECK POINT 01 龙珠Z3

机种 PS2 厂商 BANDAI 类型 FTG 发售日 2005.2.10

BANDAI在PS2上开发的龙珠Z系列销量一直就非常好，前两作的全球总销量就超过了400万份。游戏剧情完全收录了《七龙珠》漫画全系列的发展，规模极为庞大。Z3中收录的登场人物在当时堪称整个《七龙珠》游戏史上之最，共有40人以上。除了格斗之外，还有一个独创的“故事模式”，就是以类似RPG方式进行游戏，玩家能在广大的游戏中进行探索，并继续培养游戏人物的成长，加上以道具“胶囊”提升威力与辅助战斗进行，以经验值等级提升角色的各项能力。本作素质很高，是不可错过的精品。

CHECK POINT 02 龙珠Z传说

机种 PS2 厂商 ATARI 类型:FTG 发售日:2005.3.22

与之前发售的“龙珠Z”系列不同，本作中玩家将可以从众多战士中选择自己最喜爱的角色在龙珠的世界中展开完全自由的冒险。这次的冒险不再像“龙珠Z武道会”那样是以不断遭遇各种敌人并与之对战为主线，而是像大多数动作冒险游戏那样采用关卡制。每一关中都有明确的完成条件，当然玩家在完成胜利条件的前提下还能充分探索地图以及与各种敌人展开战斗。

由于剧情将会基本忠实原作，因此不会有分支剧情的出现，而是每关完成后自动进入下一关。而且，角色的状态也会根据剧情发生相应变化，比如原作中悟空死亡的那段时间玩家就无法选择悟空进行战斗。游戏每个章节之间将以动画叙述剧情的方式进行过渡，不过客观来讲，雅达利的这款“传说”素质让人比较失望。

CHECK POINT 03 龙珠Z 爆发！

机种 PS2 厂商 BANDAI 类型 FTG 发售日 2005.10.6

这次的游戏，与前几作最大的不同就是场景的彻底三维化，BANDAI还因为这个原因更换了游戏开发商的。与之相对应的，操作系统也有不小的变动。之前的作品中，虽然玩起来会觉得这就是三维游戏，但其实这只是厂商通过角色的线移动而形成的错觉而已，事实上仍旧只是二维游戏。在“爆发”的世界中将实现真正的三维化，玩家操纵的角色可以在全三维的世界中完全自由的移动。尤其是在使用舞空术飞到天上后，以接近光速的飞行对敌人发动全方位打击，加上完全忠实再现的众多绚丽必杀技，战斗的临场感再次得到大幅强化。本作登场角色超过40名以上，与Z3持平，虽然是BANDAI的龙珠Z系列格斗游戏的第一款三维作品，系列的优良素质在本作中仍旧得到了很好的继承。

CHECK POINT 04 龙珠Z 爆发！NEO

机种 PS2 厂商 NBGI 类型 FTG 发售日 2006.10.5

“NEO”是Spike公司负责制作的《龙珠Z 爆发》系列的第二作，这款新作除了继承这些优势项目外，还引入了育成模式和变身系统，来提高游戏的耐玩性。本作共收录了100名以上的龙珠战士，再创龙珠游戏的新高。在传统的“龙珠冒险模式”中，游戏依然按照故事大纲划分舞台，不同的是角色的成长需要进行育成。其他的如五人“极限战斗”模式、最具龙珠特色的“天下第一武斗大会”模式、新人上手用的“超修行”模式等都得以保留和进化，通过各种模式取得的“Z道具”获得隐藏角色的设定也同样存在。战斗系统方面，前作中为人诟病的“变身”话题同样得以解决，在这次的战斗中加入了变身系统，不仅可以完成“超级赛亚人”不同形态间的变化，还可以变身成巨猿这样的庞然大物，无处不散发着《龙珠》的魅力。

CHECK POINT 05 龙珠Z 爆发！流星

机种 PS2 厂商 NBGI 类型:FTG 发售日 2007.10.4

“流星”是《龙珠Z 爆发》系列的第三作，游戏由故事、究极战斗、武道会、对战、超修行等几个主要的模式构成。不过本作的故事模式并没有继续采用在地图中移动这样的方式，改为了符合条件后触发固定剧情的设计，玩家可以根据自己的能力在简单、普通和困难三种难度中选择其一来展开故事流程。

究极战斗模式可以说是获得重要物品和丰厚奖金的捷径了，玩家需要挑战各式各样的任务。根据时间段划分的武道会也同样多得令人眼花缭乱。另外，在游戏中的商店里，玩家可以通过购买各种耳环，以及装备收集而来的道具来提升角色的能力。游戏中另外一个最有趣的地方就是图鉴模式了，由悟空嫂琪琪担任的解说会给玩家介绍评点每一个角色以及有关声优的资料，甚至连这些角色经典的口头禅也有收录在内。

CHECK POINT 06 龙珠DS

机种 NDS 厂商 NBGI 类型 RPG 发售日:2008.9.18

2007年发售在NDS上的作品，采用了分章节冒险的方式，虽然类型被定义为RPG，不过融入了大量的动作要素。在地图攻略中，基本是使用触摸笔操作悟空，如触摸目的地，悟空就会向那边移动，触摸敌人则会攻击等行动。同时，触摸屏幕下方的标志，则可以令悟空在空手格斗模式和如意棒攻击模式中切换。另外还有包括利用如意棒跳过深渊、用龟波气功破坏挡路的岩石等动作，也将会在地图上得到广泛应用。另外一个重要的角色是布尔玛，在游戏中，她也担当着非常重要的部分。布尔玛的攻击形式主要是用手枪与敌人作战，而且还能够为悟空提供体力回复和其他辅助。但是布尔玛和悟空是一样的，一旦体力变成0，游戏也就结束了。本作整体素质一般，在NDS上并没有太多出彩的地方。

CHECK POINT 07 龙珠Z 无尽世界

机种 PS2 厂商 NBGI 类型 RPG 发售日:2008.12.4

《龙珠Z 无尽世界》可以说是PS2平台《龙珠》的终极形态。游戏故事几乎囊括了龙珠的全部剧情。本作流程中不但包含原始的对战格斗内容，更加入了全新的动作部分，玩家有机会通过动作要素来体验悟空在界王那里的修行。游戏的主模式“龙珠任务”是再现原作众多经典场面的模式，任务有与强敌的战斗、以及在广大地图上进行的动作多达130种类以上。虽然号称是“终极形态”，但整体素质与之前的作品基本持平，没有太大的进化。

CHECK! 当年的台湾版《新七龙珠》

龙珠的真人电影版，“进化”并非头一个。1991年台湾曾经拍了一部叫《新七龙珠》，影片全长90分钟。导演陈俊良，演员陈子强、李雪娟等，基本上都没啥名气。陈俊良以前拍过《孙悟空大战飞人国》及《桃太郎》，因为没有拿到版权，所以影片中前故事就被改编的比较扯了……似乎该片在台没有正式上映，但有录影带（后来补出VCD/DVD）。

该片的英文版录影带93年还在美国推出，名为《龙珠：魔法之始（Dragonball: The Magic Begins）》，一发售就即被美国龙珠迷狂骂。另外据说韩国也拍过真人版的龙珠电视，风格像特摄片。从以上“纪录”来看，似乎都没啥好的反响。

◎游戏、小说三栖登陆

据目前在国外杂志透露其电影将改编为PSP平台游戏后，最近又有推出儿童向电影小说读本的消息。FOX电影公司于日前宣布，将电影版《龙珠：进化》的剧情编写成三册小说本推出，针对对象为六岁到九岁的儿童。三册儿童阅读小说的主题分别名为“The Discovery(发现)”、“The Search(探求)”与“The Battle(战斗)”。看来作为发行商，是不会放过任何榨取影片价值的机会——尽管说实话，其人气是来自动漫原著而非这次的电影版本身。

◎中文版海报推出

《龙珠：进化》（Dragonball: Evolution）电影版，港译《龙珠：全新进化》，台译《七龙珠：全新进化》，两地在早前公开的官方预告片里，均在结束处标明了上映日期：台湾3月13日，香港3月14日。

这一落实情况印证了半年前的传闻，福克斯考虑到《龙珠》在亚洲拥有广泛的群众基础，所以《龙珠》在包括日本、香港、台湾、韩国、东南亚在内的大部分亚洲地区都将比北美提前数周上映。可惜大陆方面，该电影的引进状态仍然是未知之数。

编辑手札 电软宅男与非宅男们的幸福生活!

风林:价格便宜才是硬道理

●还得在这唠叨一下，今年是风某"724目击UFO事件"的十周年，希望今年7月24日晚还能看到UFO，我好迷信啊。

●最近山寨笔记本风生水起，人气很高，价格1000出头就可以来个配置好的。觉得山寨工厂的造诣，制造技艺，越来越高了，看来我及时转职为山寨饭是正确的，非常正确。

●平板电视的价格跌得太狠，让前年甚至再早一年入了大平板的玩家心痛不已。当年40寸的价格现在至少可以入个52寸，还是新型号。这数码和家电的价格下跌速度实在过快，相信如果统计一下近五年的价格变动，去年一定是最惊人的。人人入平板的时代已经正式来到了，趁这大家目标集中在索尼、夏普、松下、东芝和日立这几家日厂上，水准确实还是超过其他品牌一大块的。结稿前最新情报，俺家附近的某大型超市创维42液晶电视，报价3200，性价比无敌。

●已经有两个朋友要跟我结亲家了

PERFECT:请不要乱花压岁钱

最近常有读者埋怨电软编辑在不断的人间蒸发，怎么说呢，蒸发倒不至于，离开的自然有，可也有新人加入。毕竟编辑部说到底只是职场而已，人员流动也是无法避免和再正常不过的事情。正因为如此，我们才没有在去留问题上大肆宣扬，何况大家的方向是不会改变的，我们都希望把游戏生活中的感悟与快乐同更多人分享。

推荐大家跟看看《名越武艺帖》，尤其是浓缩后的版本，虽然名越大佬面相比较生猛，但言谈却不落俗套，尤其是对年轻时代，显得颇有感受，并且也愿意把过来人的经验与我们分享，所以长期阅读肯定有所收获。

猴子:电视上的RMVB

这个月买了直插电视的RMVB播放器，配上一块HDSC的SD卡，终于可以在家里的电视上直接看下载的片子了。虽然是从300多跌到250左右的半过时产品，但是考虑到家里的电视也是只有普通分量的大路货，所以买也就买了。回家插在电视上一放，感觉还真和在电脑上看不一样。一年前有的公司出带显示屏的MP5的时候我就觉得这种播放器应该去掉费眼的小屏幕，改成外接电视和支持移动存储媒体的规格，不料没多久便一语成谶，看来这种商业头脑真是人人有，各位商家向来是不会错过任何机会的。可惜前段时间一直没头，直到最近才入手，风林倒是早买了。看来支持硬盘和闪存的视频播放器取代DVD是早晚的事，至于能不能取代BD播放器，那就得看各位高清饭的支持了。如果想买BD播放器的话，PS3果然才是性价比最高的选择呀

翅膀:每天地铁的例行节目

春节将至，身边的同事们每天都在谈论返乡啊，火车票啊之类的话题，想一想本人还真是幸福，不用为这些烦琐的事情操心，不过也挺羡慕那种年终回家的喜悦感，什么时候我也能体验一回呢?

最近地铁上的一大例行节目就是形形色色的乞丐帮，花样繁多到令人眼花缭乱，麦克风、高音喇叭、电吉他什么都有，还有拖家带口老少齐上阵的，感叹这时代的确进步了，人的思想和脸皮也越发开放，实在让人不佩服不行。话说这似乎是一种国际化的流行现象，就算社会再进步也无法杜绝，当然你要说这也是一种劳动致富的话那我无话可说，毕竟有人愿意积善心造后福，愿意给人家施舍，这丐帮的市场就会生生不息，毕竟一趟下来比上班挣得多多了。

七曜:买日版光荣!买日版好贵!

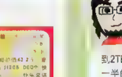
日元近期持续升值，让不少日本民众很高兴。但让我非常非常的不高兴，现在买一个无双游戏，要比以前多出好几十块甚至上百块钱，一个《高达无双2》的限定版接近千元，普通版也要近五百块，在这个时候还依然购买日版无双才是KOEI的战士啊!虽然港版货比日版货便宜不少，但是港版就是水货，买来玩玩再卖掉还可以，自己收藏的话，还是选日版吧。随着《无双OROCHI Z》的公布，而且目前暂定是PS3独占产品，09年春季的购买计划又多了一环，好在《真·三国无双5 帝国》延期了，能减缓一下购买压力。节衣缩食买无双，只要KOEI敢出，我就敢买，誓死与KOEI血拼到底。不过《无双OROCHI Z》的诚意确实值得怀疑，连外传作品都推出这种类似于猛将传性质的资料篇，而且售价还挺高。看来在《战国无双3》推出以后，《无双OROCHI 魔王三临》也必将破尘而出，换上《真·三国无双5》和《战国无双3》的新皮囊后，就是一部新作了

菜团:心理作用

心理作用在医学上被广泛运用到各种治疗当中，比如我们大家都很熟悉的"催眠"就是一个采用了心里作用来进行治疗的最好例子。人是不能够离开物质的，但很多时候心理作用在我们平常的生活中能够发挥很大的作用，举个最明显的例子就是我们现在所熟知的"法蓝"。法蓝是日本制造的，在尼绒材质中使用了含量很高的钛金属，并说这些隐藏在尼绒中的钛金属能够根据人体的生物电进行良性释放，从而达到一些治疗以及缓和病痛的作用。据我所知钛是一种死金属，就算它含量再高甚至高达百分百，也不会被人体内的生物电分解从而释放出来。难道制造商真的使用了什么神奇的方法?让钛变成了疗伤圣药?据电视上的专家说，这个东西正是利用了心理作用才起到的种种功效

北斗:神圣的5毛大洋

亲爱的同学们，鄙人在下小生很荣幸的向大家宣布，我中奖啦，虽然只是区区5毛大洋，但这无疑是个好兆头，莫非本人在09年终于要转运呢?500万，我来啦!



《赤壁下》仍然没去电影院，个人以为，喜剧片不值得花那个银子。目前09年唯一预定去电影院观赏的电影就是《变形金刚2》，期待再一次泪流满面。

痛下决心，春节回来后开始练攀岩，到时候如果有人在西单抱石馆看见有个壁新人，多半就是在下了。

近日游戏进度缓慢，《心灵传说》全援护达成，隐藏迷宫准备放弃，"50层迷宫+144万HP隐藏BOSS"，光是想想就累到不行。《梦幻之星ZERO》刚开始玩，100层的隐藏迷宫同样提前放弃预定。

小沛:这个世界太疯狂了!

●这个世界真的太疯狂了，我从网上看到消息说，索尼正实将与Sandisk打造更大容量的记忆棒，而这个新记忆棒的最大容量将达到2TB（1TB=1024GB=1048576MB，就算把PSP游戏全装进去，恐怕也占不了一半的容量啊，我严重怀疑日本私自把愚人节改为了1月份。

●某天早上接到一个公司的电话，声称看到我的简历，希望录用我，我拜托现在公司的办事效率高一点好不好，我5年前发的简历怎么现在才回复啊?'不好意思，爷不去

●最近游戏太少了，于是我开始疯狂地玩过去的模拟器。一天之内连续通关5款左右的FC游戏，一周之内通了至少2款PS游戏。我知道现在游戏厂商也不好过，但不出游戏是没活活啊。

●年后就能玩到《街霸4》了!希望这个春节能过得快一点。

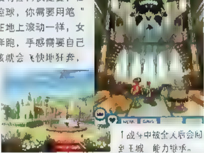
冒险中实现四人的美好心愿

《绿野仙踪》相信大家小时候都看过，相当优秀的一部童话，虽然这款DS版新作各方面都存在很多不足，但优美的剧情和一些另类的创意还是值得体验一番，就算是对美好童年的回忆吧。 □文/翅膀

NDS	[illegible]			2008年12月20日
	[illegible]	D3 Publisher	5229	[illegible]
	[illegible]	1人	5.2KB	全年龄

[illegible]

游戏最大的特色，就是全程不用按一个键，完全只用一根笔来完成整个游戏内容，作为RPG来说相当另类。菜单画面都是点击操作，没有任何快捷键，在迷宫中下屏会显示一个绿色的触控球，你需要用笔"拨动"这个球来转，就像球真正在地上滚动一样，女主角就会随着球在画面上走动 奔跑，手感需要自己花时间熟悉一下，球滚动加快女孩就会飞快地狂奔，跑动中改变方向也是随着球来的，滚动的球会慢慢变慢直到停下，要想一直跑就要不停地划动下屏来拨球 绝对的触摸屏杀手 建议玩时不要太过快速地划屏，从小球后部拨动比较省力。



↑战斗中被全灭后会回到王城 能力继承。

[illegible]

春、夏、秋场景中的迷宫中各有一位外貌奇特 猥琐? 的龙爷爷 分别在"芽吹きの高原"、"星欠片の砂漠"、"秋水の急流"这三个地方（具体位置见下文），共三位，四人的特技就要从他们那里学，不过要先挑战他们，战胜 次后教一个，前两位能学三个特技，第 位能学两个，注意要把前 位龙爷爷的三个特殊都学到手后才能去下 位那里学 个老爷子教的特技如右

每个龙爷爷学完他的所有技能后还可以继续挑战他的真正形态，人都会变身成 条龙接受你的挑战，实力嘛 由于全体秒人的，绝对隐藏BOSS级的实力，攻击力、体力、速度都相当变态 对自己有挑战的话可以把级别练高再来死磕这 个BT龙老头。另外每位龙爷爷只要学全了他本人的所有技能就可挑战他的龙形态，不需要像学技能那样要依次来。

四名角色使用分析

[illegible]	第一次	第二次	第三次
小女孩	己单体回复	敌GROUP睡眠	己GROUP敏捷上升
稻草人	[illegible]	[illegible]	敌GROUP防御下降
狮子	杂兵战100%逃跑	蓄力，下次攻击力大幅上升	己GROUP回避上升
铁皮人	敌GROUP[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]	第一次	第二次	第三次
小女孩	己单体治疗异常状态	己单体战斗不能复活	己单体魔法反射
稻草人	敌GROUP混乱	敌GROUP命中下降	敌单体即死 一定几率
狮子	敌GROUP现有HP减半	敌个体[illegible]防御	己GROUP防御力上升
铁皮人	[illegible]	[illegible]	[illegible]

[illegible]	第一次	第二次	第三次
小女孩	己单体攻击力加倍	敌全体魔法攻击 但扣自身HP一半	—
稻草人	[illegible]	[illegible]	
狮子	[illegible]	己GROUP魔防上升	
铁皮人	敌全体四次攻击，对象随机	全体攻击，HP越少威力越大	

注意 "敌GROUP"即为复数的相同敌人，名字显示为"··X3"的那种，敌全体则不分种类，完全包括，己GROUP即为出场的战斗人员，不包括场下待机的。

2008.08 软件销量榜

统计时间：2008年07月28～2008年08月31日

●掌机携带游戏的全面大丰收

占据第一的《节奏天国G》是相当出人[illegible]

排名	名字	机种	厂商	销售量
[illegible]	节奏天国G	NDS	任天堂	62万6438套
[illegible]	梦幻之星 携带版	PSP	SEGA	57万1931套
[illegible]	DQ5 天空的新娘	NDS	SQUARE・ENIX	25万5005套
[illegible]	火焰纹章 新暗黑龙与光之剑	NDS	任天堂	20万3625套
[illegible]	Wii Fit	Wii	任天堂	15万0074套
[illegible]	薄暮传说	X360	NBG	13万3212套
[illegible]	胜利十一人2008 [illegible]	PS2	KONAM	11万3230套
[illegible]	灵魂能力4	PS3	NBG	11万2704套
[illegible]	实况力量棒球15	PSP	KONAM	10万3822套
[illegible]	马里奥赛车W	Wii	任天堂	9万2281套

Check! 当月大事回顾

8月20日举行的德国莱比锡游戏展是个相当引人注目的地方，不仅在规模上达到了空前的20万人，还有众多值得回味的内容一看，首当其中的当然就是SONY在这里首次公布了传闻已久的PSP新型号——PSP3000，更鲜艳的屏幕，更时尚的背部设计，以及一些小花样让人对这部新型机心动不已，以此带出的对掌机更新换代速度的讨论话题也变得火热了起来。因为E3的缩水，本次莱比锡的大规模参展吸引了比往年更多的眼球，期待明年这个新兴展会会更值得一看。

一杆笔编织而成的美丽童话!!

序章

善良的小女孩桃乐丝和她的小狗托托一起生活在一座美丽和平的农场中，每天过着平淡又安宁的日子。但有一天，天空中突然出现的龙卷风打破了她的生活，在一片混乱中她被风刮到了一个陌OZ国度，晴朗的天空，黄色的砾瓦道，红色的砖墙，就像童话中一样。这时空中传来了声音"我是OZ国的国王，异世界的来访者啊，沿着这条路来我的城堡，我将给你想要的答案。"因为找不到回家的路，桃乐丝只好听从这个声音的指示，穿上红水晶鞋带着自己的小狗向OZ国王都走去。

黄色い砾瓦道

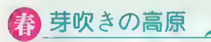
游戏最开始的场景，只有单一的路线可走，先熟悉一下全触控的操作，轻轻滑动是走，快速滑动是跑，多利用两个箭头转换视角，前面遇到敌人进入首场杂兵战，一路上都会有系统提示玩家如何操作，留意一下很容易上手的。第一段路尽头女主角头上出现叹号，点击下屏的叹号进入B区域。

发现第一个同伴"没头脑的稻草人"，战胜后他会加入，以后就可以在战斗中切换行动人员了。依次穿过B、C、D区域，其间又收到没勇气的狮子、没爱心的铁皮人，两位力量一个赛一个强，但速度一个赛一个慢，在战斗中上场注意行动力的分配和四个人所对应的敌人属性。

打倒敌人后有时会出现金币，消失很快，这可是买东西的钱别错过了。一路砍瓜切菜，一行人终于来到了OZ国王城。

新敌人.属性 绿幽灵 幽灵/水母.水栖/螃蟹 甲壳/棕野人.植物/蝙蝠.无属性

OZ国王向众人诉说了这个国家面临的境况，春、夏、秋、冬四位魔女掌握着强大的魔力时刻威胁着OZ国，国王正在寻找可以讨伐魔女的勇士。桃乐丝一行人正好是最合适的人选，OZ国王以实现每个人的愿望为许诺，请四人前去讨伐魔女，为了回到自己的家乡，为了拥有一个聪明的头脑，为了找回属于自己的勇气，为了一颗砰砰跳动的心灵，四人踏上了拯救OZ国的冒险旅途。



春 芽吹きの高原

迷宫内的敌人明显增强，等级不够的话战斗会很吃力，建议在开始刷杂兵小练一下等级，没血了就回城睡觉，顺便买上几把武器和防具，B区左右就可以继续深入了，仍然是根据敌人属性来安排出战的人员，无属性的话就找最狠的上吧。

路牌是用来标记方向的，防止迷路，上下两个箭头可各标一个，怎么安排随个人喜好。正确的路线只有一条，另一边一般都有宝箱等有用的东西，，千万别忽略了。路边的猫会给你一些关于游戏的提示，样子很猥琐。

B区域第一个路牌左转向前走会回到A区域的特殊地点，跑到尽头遇到"龙爷爷"威尼，同样很猥琐，说要教给众人一些战斗技能，但要战胜他才可以，不用说开打，龙爷爷攻击力很强，还会用攻击魔法和加防魔法，四人轮流上一鼓作气干掉他，之后四人学会各自的第一个技能，对之后的战斗很有用，之后还可以继续挑战，依次学会后面三个技能，但龙爷爷会越来越强，现在的能力很难战胜他，以后有实力了可以回来再学。

到C区域后，有敌人的攻击会附带毒，敌人不禁打的话不必刻意去解，战斗结束后会自动解除，有人死了的话也一样，打完后也会自动复活，所以没有必要在杂兵战中耗费药品。走到头后遇到一个飞猪的白色小猪，调查后这迷宫就过了。

新敌人.属性 紫幽灵 幽灵 粉幽灵 幽灵/绿青蛙 水栖 蓝珊瑚 水栖/面具人 甲壳 小蘑菇.植物 狼人.无属性

春 樱吹雪く回廊

第一个路牌向右转会遇到火精灵，得到火精灵之力，在另一边有火炬，调查点燃后门就会打开，之后坐转右绕前往下一个区域，之后也是需要点燃火炬来开启道路。

敌人中多了大野猪和像《FF》中波姆一样的石头怪，攻击力和体力都很高，看到野猪蓄力就要赶快干掉它，下一次的攻击力非常高，萝卜一样的植物会恢复魔法，用大铁人优先干掉，免得麻烦。

最后一处樱花门的开关在另一个路牌的右边，点燃火炬后樱花门就会打开，进去后调查飞猪过关。

新敌人.属性.石头怪.甲壳/萝卜 植物/刺鱼 水栖 野猪 无属性

春 花の宫殿

一座美丽的花园，本关最后要打BOSS，所以恢复药最好备着点。敌人中多了三种猫人，有大中小种，都是无属性，它们会偷钱小心别被打劫了，不过打死后也经常会掉钱，第二个路牌向前走一大堆金币可拿，返回后继续前行通过传送点进入B区域的宫殿内部。

这里要用精灵点燃火把来开启各处的门，还有用开关开的，留意一下每个门的名字，需要在几个地方来回跑一下，路牌利用好迷不了路。C区域仍是用火把开门，几处通道是一个相连的回廊，最后打开红梅门就能看见进入D区域的传送点，里面就是BOSS了，打开红梅门开关的路牌右边有一个泉水恢复点，能加满HP和MP，可以多利用一下。

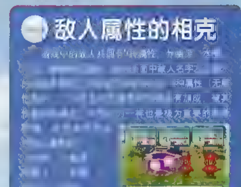
新敌人 属性 新品骸骨.幽灵/水母男爵.水栖/机器人.甲壳/食人花 植物/猫人 无属性

终于见到了魔女芙罗拉，前面也见过几次了），她本来是要欢迎女主角一行人的，不过说明来意后，魔女立刻翻脸，手加减无用，开打吧

BOSS 春之魔女芙罗拉。

先把两个跟班的猫人秒掉，集中对付魔女，魔女会使用全体攻击的魔法，有时会一回合放两回，魔女使用魔力集中的技能后下次魔法攻击的威力会翻倍，中了的话很容易挂人，建议女主角每回合用魔法专心

一 敌人属性的相克



二 回合行动制战斗

2008.09 软件销量榜

统计时间 2008年09月01－2008年09月28日

●妖怪级软件登场群雄皆拜!!

得了10万以上的不错成绩。

排名	名字	机种	厂商	销售量
	捉妖怪 白书	NDS	POKEMON	48万1725套
	超级机器人大战Z	PS2	NBG	36万0824套
	节奏天国G	NDS	任天堂	17万9055套
	问题魔法学院DS	NDS	KONAM	13万8872套
	龙珠DS	NDS	NBG	11万4360套
	无尽隐秘	X360	SQUARE・ENIX	10万0737套
	Wii Fit	Wii	任天堂	9万2053套
	海贼＋摇摆波涛的秘宝	Wii	NBG	7万4129套
	世界毁灭 被引导的意志	NDS	SEGA	5万8511套
	大合集 乐队兄弟DX	NDS	任天堂	5万2391套

Check! 当月大事回顾

本月最令人兴奋的莫过于X360新价格的出台，全部型号均大幅降低销售价格，无硬盘版的X360只买199美元，折合人民币1400元，这种白菜价格甚至有些让人不敢相信，以此为契机，当月X360日本销量疯狂飙升，达到前月3倍有余，甚至一度超越了当月Wii的销量，日本各地火暴销售到脱销的程度，08年最后几个月这种热销让全世界的X360全面压胜PS3，超过了后者800万台之多，金元帝国的价格战又让微软占尽了便宜，有钱就是爷，至少在商业上这话绝对是真理。

回复，其他人全力进攻，轮番轰炸个几轮魔女的体力也就差不多了。

击败芙罗拉后桃乐丝发现她怎么看怎么不像个坏人，就如实说明了自己的来历和OZ派她来的事情，芙罗拉听后大吃一惊，说桃乐丝就是因为她魔法实验失败造出的龙卷而被刮到这个世界的，至于如何回到原来的世界她也不知道，建议桃乐丝有机会去找她的姐姐秋之魔女何林打听一下也许她会有办法。

ドンドコ森

来到新的场景，最先来的绿色森林风格焕然一新，相当环保。A区域路不长，连续两个路牌左转开启开关，回到第一个路牌右边获得土精灵的力量，第二个路牌右边就可以用土精灵开启大门了，进入后来到B区域。

C区域最后出口海雾门的开关要从B区域的另一个传送点进去，位置在B区域炎天门前方路牌左边，传送过去使用土精灵海雾门就开了，其他没什么难点，就是小心点敌人中那种黑色的狸狸，攻击力高还会蓄力，一次能扣你100多的血，碰到就优先鞭掉。

新敌人 属性 红幽灵 幽灵/企鹅 水栖 火面具 甲壳/菇 植物/蝙蝠 无属性 黑猪猪 无属性

星欠片の砂浜

美丽的海滩，哗啦啦的浪潮声，四人不禁为之驻足神往，一位身着清爽的姐姐出现，自称是夏之魔女蒂妮，还没聊几句说是有事先走了，只好继续前行。沙滩上的敌人体力都变高了不少，攻击力到还是老样子，遇到几个一组的植物人就叫铁皮人出来一招全体攻击包圆了好了。

B区域的盛夏门可以来到A区域的特殊地点，有第二个学技能的龙爷爷薮翼，能学到的都是一些战斗中的辅助技能，还有女主角的复活魔法，很有用处，不过要前一个春之场景龙爷爷所有技能都学到后才能挑战他，不然这个老爷子只会赖你走。

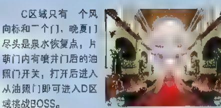
C区域一开始的三叉路先向右走，饶一圈下来后把开关打开，然后就能走左边的贡岚门去传送点过关了。

新敌人 属性 白幽灵 幽灵 紫刺鱼 水栖 紫珊瑚 水栖 蓝螃蟹 甲壳 黄萝卜 植物 蓝野猪 无属性 蓝野狼 无属性

常夏の离宫

夏之魔女的居所，这里要运用风向标开启箭头所指向的门。首先要取得风精灵之力，A区域第一个三叉路口先走开着的朝风门，开启热风门开关后热风门里面找到风精灵。之后就可以在三叉路口使用风向标了。在日盛门打开白夜门开关，之后从南风门通过白夜门到达B区域。

B区域第三个标牌前面有纸鱼门开关，之后在第一个路牌右边进入纸鱼门传送到C区域。



C区域只有　个风向标和一个门，晚夏门尽头是泉水恢复点，片萌门内有喷井门后的油照门开关，打开后进入从油照门即可进入D区域挑战BOSS。

这个迷宫的杂鱼敏捷和回避力都相当高，最好以命中高的女主角和稻草人为主力，蓝色的岩石怪会自爆，伤害很高且是全体攻击，碰到后就配合狮子优先灭掉，死在杂鱼手里可就太难看了。

新敌人 属性 熟成骸骨 幽灵 红青蛙 水栖 蓝岩石 甲壳 食人花 植物/蓝猫人 无属性 黑野狼 无属性

BOSS 夏之魔女蒂妮

夏之魔女和之前的春之魔女差不多，只是攻击力和体力高出不少，魔女除了会全体攻击的魔法外还会给自己恢复体力，要速战速决，拖时间长了就赢了不了。魔女集中魔力后的魔法能打全员100左右的血，随时保持自己80%以上的体力才不至于被秒。

战胜蒂妮后她给一行人举行了欢迎晚会，在美丽的夜晚海边大家唱歌跳舞，稻草人弹起了吉他，狮子喝得烂醉，铁皮人高兴得哇哇大叫，而桃乐丝仰望星空，“我真要回到原来的家乡吗？这个世界是如此美好，有这么多的朋友陪伴着我　　”自己的愿望到底是什么，女孩的心中犹豫了

秋 红き深森

满山遍野的红叶，真有秋天的感觉。灰色的幽灵会放沉默魔法，中了就不能用回血魔法和技能了，而且这东西还会自爆伤全体，相当缺德，还好几个一起出，尽量用女主角一下一个都做掉，祈祷吧。

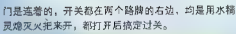
A区域和B区域没什么难点，依然要用风精灵开风向标和天平来开门，多转转即可。C区域刚出来时立刻转身，阳光大道就在前方，先从第　个标牌往前跑一大段路找开关把暮秋门打开　八座浮桥的地方　，再去刚才路牌右边暮秋门里面就有盆波门开关，跑回最开始的地方吧，向前走进门就Clear了。

新敌人 属性 灰幽灵 幽灵/紫水母 水栖 紫面具 甲壳 黄蘑菇 植物 紫野猪 无属性

秋 秋水の急流

B区域第一个标牌左转通过八朔门可以来到C区域特殊地点，有第三个学技能的龙爷爷树角（长得好苗条·　·），他这里可以学到最高级别的特技，包括全体攻击和单体攻击的最强必杀技，最好都学到，当然同样需要学完前两个龙爷爷的所有技能才能挑战他。

C区域要打开白帝门和浓雾门，两道



门是连着的，开关都在两个路牌的右边，均是用水精灵熄灭火把来开，都打开后搞定过关。

新敌人 属性 高级骸骨 幽灵 红企鹅 水栖/灰螃蟹 甲壳 绿食人花 植物

迎え火の馆

OZ王对于上次桃乐丝一行受到夏之魔女款待似乎很不满，并警告四人不要再受魔女的迷惑，带着些许疑惑，四人向秋之魔女的城堡出发了。

来这里前一定要做好万全的准备，因为要面临一场硬仗。之前三个龙爷爷的技能没学的都回去学了，尤其是刚才秋场景的树角老头一定要至少打赢一次学会倒数第二个必杀技，准备好后就出发吧。

魔女城堡的庭院，一上来就遇到了秋之魔女何林，打了个照面就走人了。这里的杂鱼相当难缠，黄猫人会全体攻击魔法要当心。用火精灵点燃火把开启朝雾门，进入B区域城堡内部。

城内部看似地形复杂实际路线很单一，第一个三叉路口向右走一路狂奔，期间会在B区域和C区域间来回切换，直到用火把打开松虫门和百舌门的开关。从百舌门进入C区域第二个三叉路口，仍是去右边，看见路牌往右转，前面两个路口一个是恢复点，一个是三叉路那里的待宵门开关，进待宵门打开最后一个仲秋门，准备挑战BOSS。

城堡内的敌人哪个都不是吃素的，铁皮人的连续四次攻击特技能起非常大的作用，人多时就乱客气尽管放吧，没MP了就去回复点恢复，建议32级以上再去挑战BOSS。

新敌人 属性/黄幽灵 幽灵 粉企鹅 水栖 紫机器人 甲壳 南瓜头 植物 大型食人花　　植物/黄猫人 无属性

BOSS 秋之魔女何林

此魔女绝非之前的两个可比，魔法攻击力恐怖还会催眠，一定要计算好再行动。建议打法是　一上来女主角先给自己和铁皮人加魔法反射，稻草人给魔女降防御和命中，下一回合换上铁皮人，用连续四次攻击的必杀猛轰，女主角则在旁边给他加攻击力翻倍的魔法，魔女的魔法和催眠都会无效掉，这样　回合能砍掉800多的血，几个回合下来就差不多了，但注意魔法反射只能维持三回合，要及时补上，最后差一点实在不行换狮子上来放几个单体必杀怎么也搞定了。

何林被击败后道出了事情真相，原来桃乐丝和她的小狗托托是她写的一部小说故事中的主人公，而春之魔女芙罗拉看过小说后无意间却将现实中的桃乐丝乱到了这个世界。何林答应帮她寻找回家的方法，不过需要桃乐丝自己明确想要回的世界究竟是哪里，想起早已去世的双亲和孤独的过去，再看看现在身边的同伴们，自己的故事是否要由自己来谱写呢？“后会有期。”何林向她道别后消失王

2008.10 主机出售排行榜

统计时间　2008年09月29～2008年10月26日

●风起云涌的怒涛大作群来袭！

排名	名字	机种	厂商	销售量
	袋妖怪 白金	DS	Nintendo	31万1636套
	真 三国无双5 Special	PS2	KOE	19万4891套
	节奏天国	DS	Nintendo	16万3338套
	Wii Music	Wii	Nintendo	14万9798套
	超时空要塞 王牌边境	PSP	BANDAI NAMCO	13万3777套
	超级机器人大战Z	PS2	BANDAI NAMCO	95728套
	勇者乱嚣张 or2	PSP	SCEJ	90786套
	我的时装店 女生风格	DS	Nintendo	86446套
	恶魔召唤师 葛叶雷道VS阿巴顿王	PS2	Atlus	76576套
	卡片召唤师DS	DS	SEGA	63326套

Check! 当月大事回顾

10月的重头戏当然是万众瞩目的东京电玩展（TGS），本来原定于9月举行的东京游戏展2008是被延期至2008年10月9日–12日期间，在日本东京都千叶县的幕张国际会展中心举办。本届TGS共有165家企业、团体参展。本届TGS新增了PC ONLINE GAME区，该区有11家公司参展。除ONLINE GAME外，还有3D假想空间、虚拟社群等在狙交流类型服务参展。本届展会还展示了最受玩家关注的《最终幻想13》和《勇者斗恶龙9》大量游戏的最新视频和试玩版。

在了茫茫夜空中

冬 冰结せし古城

冬场景唯一的迷宫，就是这里了。通向冬之魔女所在地的神渡门需要两张通行证才会打开，因此唯一的目标就是找到两张通行证。A区域一开始的二叉路先去正前方的雨冰门，打开古暦门的开关，回三叉路左边进雁木门，穿过打开的古暦门到B区域。

B区域连续两个路牌左转再向前可传送回A区域，打开前面的开关，A区域的枯菊门就打开了，回A区域一开始的三叉路，走右边的极月门到路牌左转进枯菊门，第一个"冰板的通行证"就在这里了。OK回B区域继续前进，几个路牌处连续打开世鳴门和札纳门，一路狂奔进冰城内部的C区域。

像冰窖一样的城内，这里要打开四道相连的神乐门，第一个开关在第一个三叉路左转，第二个在三叉路右转路牌一直向前的地方，第三个和第四个在刚才路牌左转，看到又一个路牌左右两边各有一个。四道全打开后进去传送到D区域拿到第二个"水晶的身份证。"

好了回C区域一开始的三叉路，直着走传送到D区域一向前直走就是魔女了，别急身后还有一大段路，几个路口有宝箱和回复点一个，没MP了就去补下吧。到最后的神渡门门前，把两张通行证给门口站岗的猫人瞧仰下，门打开，走着去挑战BOSS吧。

新敌人 属性 绿胶质怪,幽灵 盛企鹅,小熊,白长毛 门人 森机器人,甲壳/白萝卜 植物 白猫人,无属性

BOSS 冬之魔女丝农

不愧是前三个魔女的老娘，实力比秋之魔女更强，除了集中蓄力加全体魔法外，还多了一招连续三次物理攻击。可以让稻草人给她降命中。打法还是和上次一样，女主角+铁皮人+魔法反射来狂轰，但注意冬魔女会用魔法解除你的魔法效果，总之还是要看攻击输出，尽快结束战斗什么事都没有。

丝农对派遣四人来的OZ王感到怀疑，OZ国的国王本来就应是强大的魔法师来担任的，实现人们的愿望是他的义务，但为什么要桃乐丝给他收集魔法结晶才实现她的愿望呢？丝农提醒她要当心，并说如果遇到麻烦可以随时来找她帮忙。

终

回到OZ城，全部的魔法结晶收集齐了，OZ王放声狂笑，称终于可以完全支配这个魔法世界了。对于答应四人的许诺，OZ王装模做样地手舞足蹈了一番，称四人已经实现了自己的愿望，命令四人立刻出城，并且没有他的命令从此不得再踏进王城一步。感到被骗了的众人只好去找冬之魔女帮忙，进入冰城下边的"霜月の常绿树"，丝农告诉众人现在这个OZ王并不是什么魔法师，以前给民众实现愿望都是搪塞或是虚张声势，现在OZ王利用多诺茜四人得到了强大的魔力，世界即将落到这个恶棍手中，怎么办？这还用说，去找这个大骗子算总帐。

黄色い砾瓦道

再次回到这条怀念的街道，想当初就是从这里出发冒险的。话虽如此，地形已经完全不同了，共分5个区域，不过路线到是意外的很单一，这里开启的门是按照太阳和九大行星的名字来命名的，有兴趣不妨留意一下开门的顺序。另外来这里前把能学的技能都学了，还有记得买上若干解沉默的药，后面会有用。

A区域进太阳门到B区域。红墙用土精灵推倒，水星门有宝箱，路牌左转进C区域。金星门内会传送到D区域，只有一个宝箱可拿。回来从第二个路牌左转进D区域。D区域打开火星门开关后就从门内传送到最后的E区域。

E区域三叉路口，控制风向标先去右边的木星门打开冥星门的开关，之后从路口的天星门进冥星门，点火把打开最后一道海星门，打开路口左边的土星门进入前方的海星门就是最终BOSS了，一切准备好后就进入最后的决战吧！

新敌人 属性 千年骸骨 幽灵/蓝青蛙 水栖/绿螃蟹,甲壳/椰粟人 植物 大猩猩 无属性

最终BOSS OZ大魔王

OZ王有一个本体和左右两只手，两只手会单体物理攻击和沉默，本体会用单体和全体的魔法来攻击，建议用铁皮人最后一个女全体攻击的必杀做主攻，女主角给他加两倍伤害，这样铁皮人血少时一下能打全体1000多的伤害，几下就全搞定了，中了沉默就赶紧吃药解，注意本体死之前把MP补满，下面还有一战。

OZ不甘心失败，运用魔法结晶开放了究极魔法"R Z-ZOAWD"的能力变身，这才是真正的最后一战。打法和第一战相同，全体攻击配合两倍攻快速做掉两只手，注意这战OZ王会使用究极魔法大幅提升自身全体能力，一定要第一时间让稻草人解除他的状态（倒数第二项特技），不然很危险。女主角的最终魔法也用上吧，加血都交给稻草人好了，能保证每回合第一时间吃上加血药，坚持到最后一刻,OZ王就惨叫一声扑街了。

被击败的OZ王变回了矮小的幻术师模样，原来因为自己没有魔法的力量，OZ王无法履行身为国王的义务，他憎恨自己的无能和擅长魔法的魔女们，因此利用桃乐丝等人给他收集魔法结晶来获得强大的魔力，至于以后怎样完全没有考虑过，只是为了满足自己扭曲的虚荣心而已……

一切都结束了，桃乐丝辞掉了魔女们推荐给她的国王位子，并请求改变以魔力决定王位的古老习俗，改过自新的OZ王一定能成为一个为民众着想的好国王。至于自己的愿望……在反复考虑之后，桃乐丝还是决定回到那片属于自己的故乡，与同伴们依依不舍地告别后，桃乐丝和她的小狗坐着龙卷风终于回到了自己的家，"桃乐丝我的孩子，你回来了……"什么……本已去世的父母活生生地出现在了眼前，原来……秋之魔女改写的剧本中是一个幸福的桃乐丝……这才是女孩最大的愿望，"爸爸妈妈，我回来了……"

——Fin

2008.11 主机出售排行榜

统计时间：2008年10月27～2008年11月30日

●激烈年末商战的前哨战！

10月底至11月初，又是日本游戏[illegible]

[illegible]

月又是任天堂全胜的一个周期，业界真[illegible]

排名	名字	机种	厂商	销售量
	星之卡比 超究极豪华版	DS	Nintendo	45万2148套
	动物之森·城市民谣	Wii	Nintendo	41万3607套
	雷顿教授 最后的时间旅行	DS	Level 5	36万7778套
	超时空之钥	DS	SQUARE ENIX	35万7713套
	机动战士高达 高达VS高达	PSP	BANDAI NAMCO	29万7289套
	横行霸道4	PS3	CAPCOM	18万5198
	实况足球 胜利十一人 2009	PS3	KONAMI	17万6363套
	我的时装店 女生风格	DS	Nintendo	16万3732套
	节奏天国	DS	Nintendo	16万0869套
	口袋妖怪 白金	DS	Nintendo	13万5133套

Check! 当月大事回顾

本月当仁不让的头条消息就是NDSi的发售，首先是瘦身，NDSi取消了GBA卡带插槽，机身厚度减少2.6mm，然后大屏NDS上下两个屏幕的尺寸比NDSL增大了17%，达到3.25英寸，第三，增加个SD卡插槽，方便用户将拍摄的静态照片传输到Wii上欣赏或与好友分享，还有摄像头，NDS增加了之前传闻的音乐播放功能和30万像素的数码摄像头。NDS就是DSL的推广型，任天堂选择在这个时候推出新版主机，目的是让NDS的生命周期继续延长，以维持到下一代新掌机的推出。

全员好感度亲密的最速方法!!

你还在为本作中将全员的好感度刷到亲密而烦恼吗？依靠战斗来提升好感度会比消彼涨，现在介绍一种快速刷满全员好感度的办法。 文/七曜

在最短时间里把好感度刷到“亲密”吧

当出现了“高达问答”的邮件后，就可以先按照下表的答案来回答。完全答对后，就会出现高级问题，这两个级别的问答都能提升全员的好感度，而且可以反复回答，如此一来，只要反复回答问题就能在最短时间内将全员好感度提升到最高。具体操作也很简单，只要在邮件里，按R1键进入履历，再找到高达问答反复回答，每次都是随机选择10个问题，对照下表寻找答案即可。用此方法刷好感度属于旁门左道，只推荐给想快速刷满好感度的玩家。

↑进入个人角色的邮件系统，然后选择“履历”找到“高达无双2问答”或“上级篇”的邮件均可，接下来的任务就是反复进此问题来回答。

POINT.1 初级篇

问题 ミッション「操纵训练」を2回プレイした時のごほうびは、次のうちどれ？

答案 パイロットポイント

问题 ミッション「操纵训练」で[illegible]フィールド耐久力をゼロにする前に[illegible]を击坠するとどうなる？

答案 ファに怒られる

问题 ミッション「操纵训练」に登场しないキャラクターは、次のうち谁？

答案 ナナイ

问题 ミッション「操纵训练」に存在しない训练は、次のうちどれ？

答案 SP攻击

问题 ミッションモード[illegible]ンは、次のうちどれ？

答案 ここからいなくなれ

问题 対战モードに存在しない[illegible]は、次のうちどれ？

答案 バトルロイヤルモード

问题 ライブラリーで确认できないものは、次のうちどれ？

答案 サウンドテスト[illegible]リーの达成率

问题 パーソナルヒストリーに存在しない[illegible]は、次のうちどれ？

答案 阶级

问题 スキル「[illegible]」の效果は次のうちどれ？

答案 アイテムの效果を増幅させる

问题 スキル「リーダーシップ」の效果は、次のうちどれ？

答案 自軍全体の战斗能力が上升する

问题 スキル「ヒートアップ」の效果は、次のうちどれ？

答案 コンボ数に应じてダメージが増加する

问题 スキル「精密射击」の效果は、次のうちどれ？

答案 ビームによる攻击が敌を贯通する

问题 巨大な敌との战い方の解説に存在しない組み合わせは、次のうちどれ？

答案 νナイ[illegible]

问题 [illegible]のうち、仲间はずれはだれ？

答案 ジュニー

问题 ターミナル[illegible]「ジオンの[illegible]」を見ることで出现する[illegible]のうちどれ？

答案 ザクとは違うのだ[illegible]

问题 フォウ、ロザミア、[illegible]について正しいのは次のうちどれ？

答案 强化人间

问题 ハマーン、[illegible]について、正しいのは次のうちどれ？

答案 条件を満たす事で[illegible]CG变更可能

问题 ジャンク屋に协力した直后に出现する[illegible]ッションは、次のうちどれ？

答案 ジャンク屋大逆击2

问题 巨大な敌を「部位破坏」[illegible]のご褒美は？

答案 获得パーツが増える

问题 巨大な敌は通常何段阶[illegible]

答案 3段阶

问题 巨大な敌が[illegible]

答案 アタックチャンス

问题 巨大な敌をダウン[illegible]攻击は、次のうちどれ？

答案 ブーストダッシュ

问题 ミッション「[illegible]」で[illegible]として登场しないキャラクターは、次のうち谁？

答案 ルナマリア

问题 ミッション「兵の心得」で[illegible]ルが兵士の[illegible]ていないのは、次のうち谁？

答案 カミーユ

问题 ミッション「师を越えろ」ドモン、「[illegible]の一击」の最终的な胜利条件は、次のうちどれ？

答案 [illegible]ガンダムの击墜

问题 ミッション「唯一の[illegible]」で[illegible]ないパイロットは、次のうち谁？

答案 ドモン

问题 ミッション[illegible]んは娘とは谁のこと？

答案 ルナマリア

问题 ミッション[illegible]のストーリー[illegible]

答案 [illegible]

问题 ミッション「[illegible]信号」で[illegible]が救援しないのは、次のうち谁？

2008.12 日本软件销量

统计时间：2008年12月1日～2008年12月7日

●风起云涌的怒涛大作群来袭！

《口袋妖怪 白金》自从发售以后，连续两个月的累计销量都占据着榜首的位置。而人气大作《真·三国无双5》也以特别版的形式登陆于PS2，并占据了销量榜的次席。第三位是任天堂的《节奏天国》，而第四位则也是音乐游戏《Wii Music》，这两个游戏也都受到了广大女性玩家的好评。同期还有眼镜厂的《超级机器人大战Z》、益智战略游戏《勇者别嚣张 or2》，在这个时段，相信不少玩家都有一种时间不够用。

排名	名字	机种	厂商	销售量
[illegible]	口袋妖怪 白金	DS	Nintendo	31万1636份
[illegible]	真·三国无双5 Special	PS2	KOEI	19万4891份
[illegible]	节奏天国	DS	Nintendo	16万3338份
[illegible]	Wii Music	Wii	Nintendo	14万9798份
[illegible]	超时空要塞 王牌边境	PSP	BANDAI NAMCO	13万3777份
[illegible]	超级机器人大战Z	PS2	BANDAI NAMCO	95728份
[illegible]	勇者别嚣张 or2	PSP	SCEJ	90786份
[illegible]	我的时装店 女生风格	DS	Nintendo	86446份
[illegible]	恶魔召唤师 葛叶雷道VS阿巴顿王	PS2	Atlus	76576份
10	卡片召唤师DS	DS	SEGA	63326份

Check! 当月大事回顾

10月的重头戏当然是万众瞩目的东京电玩展，TGS。本来原定于9月举行的东京游戏展2008是被延期至2008年10月9日～12日期间，在日本东京都千叶县的幕张国际会展中心举办。本届TGS共有166家企业、团体参展。本届TGS新增了PC ONLINE GAME区，该区有11家公司参展。除ONLINE GAME外，还有3D假想空间、虚拟社群等在狙交流类型服务参展。本届展会还展示了最受玩家关注的《最终幻想13》和《勇者斗恶龙9》大量游戏的最新视频和试玩版。

答案 ジュドー
问题 ミッション「花の香りに誘われ……」で、ゲミーが、ルーが乗っていると勘違いしたZガンダムに乗っていたのは、次のうち誰？
答案 カミーユ
问题 エマのストーリーミッションに存在しないものは、次のうちどれ？
答案 シャアの反乱
问题 ヒイロのターミナルイベント「流星へのシナリオ」に登場しないのは、次のうち誰？
答案 ラクス
问题 ジェリドのストーリーミッション「憎悪と絆の狭间に」の特征として正しいものは、次のうちどれ？
答案 カミーユが味方にいる
问题 ターミナルイベント「遺言」を見ることで出现するミッションは、次のうちどれ？
答案 スレッガー 決死の特攻
问题 ターミナルイベント「ジオンの最新锐机」を见ることで出现するミッションは、次のうちどれ？
答案 ザクとは違うのだよ！ザクとは！
问题 イベント「大气圏突入」でクラウンが言わない台词は、次のうちどれ？
答案 シャア大佐
问题 イベント「シャア／シャア専用ザクII出击」で、シャアは次のうちどの战舰から出击する？
答案 ムサイ
问题 イベント「永远のフォウ」に登场するモビルスーツは、次のうちどれ？
答案 バイアラン
问题 ジョニーの异名として正しいものは、次のうちどれ？
答案 真紅の稲妻
问题 次のうち、存在しないミッションはどれ？
答案 スレッガーと月の民
问题 「ザフト軍」に参加中、アスランの誘いに応じることで出现するミッションは、次のうちどれ？
答案 大脱走！

POINT.2 高级篇

问题 α・アジールのファンネルは、最大何个出现するか？
答案 9个
问题 イベント「永远のフォウ」で、バイアランはどちらの腕でサイコガンダムを貫いたか？
答案 右腕
问题 イベント「落日のシャア」の冒头で、[illegible]が放ったファンネルはいくつ？
答案 7个
问题 ウォーモードで选择できないステージは、次のうちどれ？
答案 テキサスコロニー
问题 オープニングムービーでサイコガンダムがνガンダムに伸ばしている腕はどっち？
答案 左腕
问题 オープニングムービーでサザビーのファンネルに击坠されたモビルスーツは、次のうちどれ？
答案 ジム
问题 オープニングムービーでサザビーのファンネルが击坠したMSの数は？
答案 6机
问题 オープニングムービーで、νガンダムのファンネルが向かう先にいた战舰は次のうちどれ？
答案 ムサイ
问题 ガンダムヘッドは、最大何本出现するか？
答案 8本
问题 ガンダム无双2をプレイしてすぐにでもできることは？
答案 ミッション「燃える地球」をプレイ
问题 ガンダム无双2をプレイしてすぐにできないことは？
答案 ミッション「サイコフレームの光」をプレイする
问题 キュベレイMk-IIシリーズのライセンスを获得するための条件に含まれないものは、次のうちどれ？
答案 キュベレイのライセンスを获得する
问题 この中で、友好关系が变化する可能性があるターミナルイベントは次のうちどれ？
答案 ハーフムーンラブ
问题 この中で、友好关系が变化する可能性がないターミナルイベントは次のうちどれ？
答案 冬が来ると、わけもなく悲しくなりませんか
问题 スキル「ヘッドショット」を习得できないモビルスーツは、次のうちどれ？
答案 νガンダム
问题 ストーリーミッションやイベント中で、武者ガンダムまたは武者ガンダムMk-IIに搭乗しないのは次のうち誰？
答案 ヤザン
问题 成长の结果、Shotが最大となる组み合わせは次のうちどれ？
答案 アムロとZガンダム
问题 成长の结果、Shotが最大となるのは、次のうち誰？
答案 アムロ
问题 成长の结果、Defenseが最大となる组み合わせは次のうちどれ？
答案 ロランと∀ガンダム
问题 成长の结果、Fightが最大となる组み合わせは次のうちどれ？
答案 ドモンと[illegible]
问题 ターミナルイベント「ニュータイプだけの世界」を見るための条件として正しいものは、次のうちどれ？
答案 プレイ可能キャラクター全员ニュータイプになる
问题 次のターミナルイベントのうち、ミッションが追加されないものはどれか？
答案 エマの说得
问题 次のターミナルイベントのうち、最も上に来るものはどれか？
答案 輝ける星
问题 デモプレイでプレイヤーとして登场しないのはつぎのうち誰？
答案 アスラン
问题 特殊装备「デルタドライブ」の效果として正しいものは、次のうちどれ？
答案 チャージ攻击3を强化する
问题 ドモンがマスターガンダムのライセンスを获得するためには、最低何ミッション必要？
答案 1ミッション
问题 Now Loading中に特定の操作をすることで[illegible]はどうなる？
答案 声を出す
问题 回转が速くなる
答案 选择肢が2パターンあり
问题 パーソナルヒストリーから选べるミッションは全部でいくつ？
答案 32个
问题 パーソナルヒストリーで选択できる项目は全部でいくつ？
答案 72个
问题 パーソナルヒストリーで、最初のミッションまでのFile数が最も多いのは、次のうち誰？
答案 シャア
问题 パーソナルヒストリーについて、正しいのは次のうちどれ？
答案 最后はすべてミッション
问题 ハンティングモードで[illegible]、次のうちどれ？
答案 胜利条件
问题 ミッション「究极のザクを求めて」をプレイするための条件として間違っているものは、次のうちどれ？
答案 ミッション「最强の陆战兵器」をクリアする
问题 ミッションモードでゲーム开始直后から表示されているミッションの合计はいくつ？
答案 102
问题 ミリアルドのハイパーSP攻击のセリフとして正しいものは、次のうちどれ？
答案 头の出来が悪すぎる
问题 モビルスーツ研究所の技术レベルを最大にすると何が起こる？
答案 アストナージからお礼される
问题 ライセンスの中に、「ガンダム」に关するものは何种类ある？
答案 17种类
问题 ラクスのハイパーSP攻击のセリフは、次のうちどれ？
答案 また犠牲が欲しいのですか
问题 リィナが搭乘しない战舰は、次のうちどれ？
答案 レウルーラ

2008 SCE软件销售TOP5

●SCE阵营的2009年

08年的SCE继07年之后继续追寻缓步上升的道路，软硬件的阵容都十分充实，PSP和PS3游戏的开发成为SCE的主要业务。PS3在08年得到了长足发展，不但游戏大作逐渐浮出水面，而且追加的"AD-HOC PARTY"等功能实现了PS3与PSP的联动。09年的SCE将继续坚持PS3与PSP并举的路线，并且还将推出更多重量级作品，以巩固已经取得的成就。在 尽管在本世代SCE无法得到霸主的地位，但是确保目前的地位应该无问题。

机种	排名	名字	销售量
	1	合金装备4	672696份
	2	恶魔猎人4	308600份
	3	龙如见参	296303份
	4	胜利十 人2009	210772份
	5	横行霸道4	208640份
	1	怪物猎人P2G	2425138份
	2	梦幻之星Portable	661819份
	3	实况力量棒球P3	353510份
	4	机动战士高达对高达	346554份
	5	高达战[illegible]宇宙	255581份

Check! 08年SCE家族大事记

1月PS3初版 20G与60G）宣布终止发售。3月PSP《怪物猎人P2G》发售，一周销量突破百万 4月PS Store对应PS3的内容大幅增加。5月PSN日本国内账户注册超过100万。6月MGS4全球同步发售引发震撼。7月PSP系列日本累计销量突破1000万 8月"PlayStation Home"在日本开始beta测试。9月召开"PSP战略发表会" ，公布PSP-3000 10月PSP 3000与80G版PS3开始发售。11月"AD-HOC PARTY" beta service开始，PS Home日本开始公测 12月PS Home在全世界范围内开始服务。

恋物癖的极致

七曜的自白

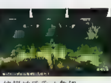
我承认，我有恋物癖，我是一个收集狂，我每每进行一个游戏就要将其中的最强装备全部入手，然后再拿着它们去虐待隐藏BOSS，以满足自己的成就感、满足感和虚荣心。所以我在《无双》、《最终幻想》、《勇者斗恶龙》等，这些收集要素极为丰富的游戏上花费了大量的时间，我喜欢KOEI和SQUARE ENIX这种在游戏中放入了大量元素的公司。打游戏就是耗费生命，不过既然打了就要打完美，这样一来会觉得这种生命的付出是值得的。（注：因为版面有限，本文中只列举诸多名作中的部分最强装备）　□文/七曜

三神器

《最终幻想12国际版》中所追加的三件究极装备，性能与其他装备比起来超群绝伦，是名副其实的“神器”。不过其入手方法也极其变态，都是要在出现几率极低的宝箱里拿取出现几率极低的宝物。

终极神盾香达鲁姆

物理回避90、魔法回避90、全属性吸收，绝对的究极防具，在获得召唤兽圣天使阿鲁提玛所在场景中，在超低几率出现宝箱中有超低几率获得。宝箱出现率为1%，而且其中装的是道具几率为80%，珍稀道具几率为5%，总获得率为1/2500。



↑终极神盾香达鲁姆。

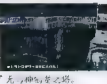
无影神弓塞丁拉特

攻击224、回避75、CT10、CR25、金属度0、射程20，在任意飞空艇上层甲板地面，在超低几率会出现看不见的隐藏宝箱中，有超低几率获得，宝箱出现率1%，金钱率80%，道具率20%，珍稀道具率5%，总获得率1/10000。

↑无影神弓塞丁拉特。

无刃神剑龙之塔

为单手装备的片手剑，攻击153、回避0、无属性、CT25、连击30、金属度2，在大灯台的地下层、阴哩の层、南外郭、圆形大厅墙角超低几率出现的宝箱，宝箱出现率2%，金钱率80%，道具率20%，珍稀道具率5%，总获得率1/5000。另外还可以在戒律王身上偷到。



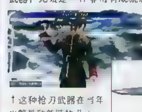
↑无刃神剑龙之塔。

神剑向日葵

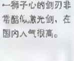
《最终幻想12》的最强双手剑之一，攻击力140、回避25、圣属性、CT30、连击12、金属度0，攻击力是所有双手剑中最强的。武器名称是因为其向日葵一般的造型而得名，其入手方法到是比起特罗之剑简单了不少，也是交易品。需要二枚蛇夫座的圣石、三个灵帝之魂、三颗玉钢交换获得。圣石需要在与超强隐藏BOSS戒律王战斗时从其身上盗取，灵帝之魂需要游戏后期在稀有怪“赤チョコボLv99”身上盗取，玉钢是要打倒“赤チョコボLv99”后有一定几率掉落。这是一把需要花时间来获得神兵。其命名就是根据其造型来的，非常的形象和具体化吧。

狮子心

《最终幻想8》中狮子心的大名在国内可以说是闻名遐尔，这把武器与其终结技的种类有关，斯考尔的最终必杀技狮子心只有用同名武器狮子心才能发动，而且狮子心可以在游戏的第一张盘取得，最早可以在剧情发展到Ga bad a Garden之前得到。只要拿齐三种素材亚达曼达因、龙牙和波动弹，根本就不用获得月刊和先改造成其他形态就能完成改造。在第一张盘能通过刷怪和卡片精致入手，在游戏前期就能拿到最终武器，无疑是一件非常有成就感的事情。



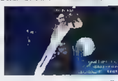
↑狮子心的剑刃非常酷似激光剑，在国内人气很高。



↑这种枪刃武器在当年也算是种新颖的设计。

创世兵器

这是游戏中的第一武器，因为这把武器是系列中很多男主角的最强武器，克劳德、齐丹和提达的最终兵器都是创世兵器，而且创世兵器自从登场以来，就是《最终幻想6》的最强剑。而“创世兵器”是《最终幻想7》中的隐藏BOSS，打倒它就可以获得与其同名的最强武器，“创世兵器”也是欧米伽兵器和究极兵器的同类型超级兵器。《最终幻想9》里则是辉之岛遗迹汽泡取得。在新版《最终幻想3 DS》里，创世兵器也成为了新增的最强武器，但需要利用邮件系统拿到传说中的金属奥利哈刚后才能锻造而成。该剑所有数值都会加14，是真正的最终之剑。到了《最终幻想12》中，创世兵器不再是最强武器，取而代之的有向日葵、特罗之剑等等。



↑创世兵器在《纷争》中也出现，让诸多老玩家都十分感动。

天地之破坏者

《最终幻想10-2》里的最强换装盘，装备以后完全走盘的话，能出现HP限界突破、伤害限界突破和最强攻击技能“银河天翼”。此换装盘要集齐辛拉君的怪物图鉴中，所有能oversou的怪物就能获得。这其中包括一百层圣贝贝鲁迷宫中的部分怪物，而且在迷宫的最深处还有超越一切者和托雷马守护，想要完全踏破并不容易。虽然银河天翼的最大攻击力是99999，但要求在战斗中一次都不能逃跑，否则攻击力会锐减。入手时间也很晚，基本要到第二周目或者国际版中打最强之敌四头蛇才能派上用场。不过在二周目中，拿着“天地之破坏者”横行天下简直是为人所不耻，每下攻击都是99999。

源氏装备

源氏装备可以说是《最终幻想》系列的防具代言了，一共分为4件，源氏之兜、源氏之铠、源氏之盾和源氏之小手，从《最终幻想3》开始登场，一开始极作为强力防具登场，之后到了5代即成为了终极防具之列，后来在《最终幻想10》中成为提达专用的超级防具。在12中也是绝对的究极防具，本作中全套源氏装备主要入手方式是从系列中著名的武器收藏家“基加美修”身上偷盗。进行H级的高难度讨伐任务“紧急讨伐No.8ビッグブリッヂの死斗”就能与基加美修交手。当他的HP下降到一定程度，就会发生换武器的剧情，此后就可以从他身上偷盗源氏装备，通过两场战斗就可以偷到全套，而且不容错过。第一战能偷到两件源氏装备，源氏之盾和源氏之小手，战斗结束后他和狗会跑到魔石矿最深处，追过去就会接着开始第二场战斗。第二战能偷得剩下的两件源氏装备，源氏之兜和源氏之铠。此战基加美修会展现出真正的实力，花样百出的状态攻击和以“究极幻想”为名的强力超杀一应俱全，难度极高。源氏装备在最新的《纷争 最终幻想》里有作为究极防具出现了。

洋葱装备

这是《最终幻想3、4DS》里的最强套装，在《最终幻想3DS》中，将洋葱剑士的职业熟练度练到99，找到云游四方的传说中锻造师会拿到一张该职业的MASTER卡片以及最强武器“洋葱剑”。然后在打最强隐藏BOSS的洞窟里不停的刷三种颜色的巨龙，就能掉落其他洋葱装备，有全部异常状态防御的洋葱之铠、洋葱之盾、洋葱之盔和洋葱之小手，另外还有比洋葱之剑能力稍逊的武器洋葱之刃。而4代DS版的洋葱装备是需要用各种魔物的尾巴去ミスリルの村南东的洞窟交换，其实就是让玩家来刷魔物们的尾巴，这些魔物都是非常难战胜的，而且掉落的几率也很低。另外值得一提的是，原版《最终幻想4》中的最强防具精金甲依然是本作中的最强防具，入手方法依然是用ピンクのしっぽ到ミスリルの村南东的洞窟交换，看来用魔物尾巴来交换究极装备是这件铠甲开的头，本作的精金甲也绝对是防具中的No 1，物理防御100，魔法防御100，物理回避30，魔法回避30，而且全能力+15、除混乱和狂暴外全异常状态防御、全属性抗性提升50%。

诸神之黄昏

诸神之黄昏也是系列中早期时代的名器之一，和艾克斯卡利巴、正宗并称为系列原生代三大神兵，在《最终幻想3》中首次登场，直到《最终幻想6》都是最强武器之一。特别是在5代中，需要击败超强的隐藏BOSS神龙才能拿到。神龙能吸收圣属性攻击，在战斗开始前还必须让每个队员装备"珊瑚指环"。

↑4代中的诸神之黄昏

特罗之剑

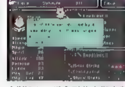
《最终幻想12》的最强双手剑之一，攻击力130、回避50、圣属性、CT99、连击80、金属度2，是游戏中最难获得的武器之一，获得了此武器，可以视为《最终幻想12》最强隐藏BOSS击破的证明。本武器是交易品，但需要用三个纹章交换到。神杀**しの**纹章需要打败最强隐藏BOSS亚斯曼托，就是大伙熟称的"5000万"。**オメガの**纹章顾名思义就是要打败系列中最著名的隐藏BOSS古代兵器**オメガ**mk.XII。**タイコウの**纹章则相对容易一点，要完成迷你游戏，**ネブラ**河**の**钓**り**。总之拿这三个纹章是一个非常繁琐的事情。

最强之盾+血涂之盾

这两面盾牌是《最终幻想12》里的究极盾牌，一个物理防御力高，一个抗魔性能好。最强之盾又名黄道之盾，回避50，雷无效，金属度2，在**バルハイム**地下道，西新坑道区的一个小分叉路尽头宝箱里。血涂之盾回避力很高，数值高达90，不过附带猛毒、**スリップ**、**スロウ**永久效果，在幻妖**の**森深处的宝箱中取得。这两面盾牌的入手方法相对于12中的其他究极装备简单了不少。而且血涂之盾，在**ヘネ**矿洞深处宝箱里也可以得到，那里还能得到丝带。想装备血涂之盾还要先在执照牌里开启"诅咒之盾"这个项目。

艾克斯卡利巴

艾克斯卡利巴也是从《最终幻想》初代就登场的神剑。在每作都有作为终极装备之一出现，系列的核心玩家对这把神剑绝对是无人不知无人不晓，最值得一提的是在《最终幻想9》中，其作为骑士斯坦纳的最强武器——艾克斯卡利巴II，入手条件可谓相当苛刻。这是柄带有绿色光芒的宝剑，附加圣属性攻击。关于它的描述是："一位传说中的国王所使用的究级宝剑。它是在另一个世界中打造的。"其攻击力为108，是游戏中攻击力最强的武器。想取得这把圣剑就必须在从游戏开始时，至游戏终盘，到达最终迷宫深处，地之卡欧斯所在的房间，一共只能花费12个小时。成功的话，在右起第二根柱子上会出现一个"　"调查之后即可取得这把传说中的圣剑。



↑FF9中，想拿到艾克斯卡利巴II，就需要在12小时之内到

最强之矛

《最终幻想12》的最强武器之一，又称黄道之矛，也是日版中最难获得武器之一。主要是其超变态的设定，在死都**ナブディス**和**ヘネ**魔石矿的宝箱里都可以得到它。**ヘネ**魔石矿的宝箱里可以反复取得，但是因为这个宝箱的出现率只有10%，从其中取得最强之矛的几率只有1%，也就是说从这里取得最强之矛的几率只有0.1%，对自己人品信心满满的人，估计也没几个刷到的。而在"死都**ナブディス**的宝箱可以一次性100%取得最强之矛，但是这个宝箱和另外4个之前就出现地点宝箱是联动的，这些宝箱中只要打开任意一个，就得不到死都的最强之矛，根据宝箱的出现地点来分析，玩家在事先不知道的前提下，估计都会随手打开之前的4个宝箱，因为出现地点实在太明显了，这样几乎就肯定得不到最强之矛，因此，为了取得最强之矛，就要在没有打开下面4处宝箱的基础上发展游戏情节，直到访问死都**ナブディス**直接开宝箱。好在到了国际版中，这把武器的入手方法进行了调整，完美依赖就可以获得。

七曜武器

毫不否认，七曜武器是我所有游戏中，最钟爱的究极装备，我的笔名也是源于七曜武器。永远记得2001年，为了《最终幻想10》和《真·三国无双2》而购买了PS2。如果你也将所有的七曜武器完全形态入手的话，你一定也会对整个获得七曜武器的过程记忆犹新。可以说七曜武器的完全形态是系列中最难拿齐的究极装备之一。纵观整个流程，拿武器不算难，获得印更简单，但要想拿齐解除最后封印的圣印那就是难上加难了

七曜武器在《最终幻想10》中有着其他武器完全无法比拟的优势，是绝对的最强武器，在实施"战う"和"技"指令时，能够无视对象的物理防御给予伤害。给予的伤害量会根据实施者HP或MP的残量产生变化，比如提达的七曜武器伤害量与其HP值成正比，通常是残量越少伤害量越小，然而奥隆却是HP值越少伤害量越大，在不到最大HP的1%的时候可以给予通常情况4.3倍的伤害（日版）。装备七曜武器以后，但使用魔法攻击以及终结技的伤害量与常规武器无区别，另外通过印的强化，能让某些召唤兽的攻击伤害突破限界。

日轮——创世兵器

最难的当然是提达的七曜武器是日轮——创世兵器，拿到过日轮圣印的朋友一定还清楚的记得那噩梦般的跑鸟。在那基平原参加陆行鸟赛跑的最后项比赛，成绩在0.0.0以下时，才能入手。没有过硬的技术、良好的操控感、丰富的经验和超好运气是没可能拿到这个圣印的。如果你玩的是国际版，那么拿印也变得不是那么容易了，因为国际版里，放有印的**エボン=ドーム**·魔天会有超强之敌，暗黑巴哈姆特守护。不得不承认，暗黑巴哈姆特真的是十分的强大，没有完美改盘或者使用斩魔刀的话，找不到能打败它的理由。

↑提达的日轮可以说是创世兵器的代表。

火星——洋葱骑士

霸露的七曜武器是火星——洋葱骑士，此武器的圣印入手难度虽然不及日轮，但在雷平原玩避雷游戏，需要连续避雷200次才能拿到，虽然中途可以暂停休息，也可以保存游戏记录，但中途被雷击中、或场景切换、或退出游戏，还有读取游戏记录的话，连续避雷记数就会归零。这个主要就是考验的反应能力、眼力、节奏感和耐心。

↑LULU的终结技是创世魔法，连续发射

水星——世界冠军

世界冠军是瓦卡的七曜武器，武器和圣印都是打闪电球比赛入手的。闪电球比赛其实是一个比较简单的小游戏，但需要花费很多时间来玩，首先是找球员，必须在各个位置上找到能力高的球员才能打赢比赛，只要组成了豪华阵容，赢得冠军简直是易如反掌。最强武器"世界冠军"配上最强终结技"奥拉之轮"，真是绝配

土星——正宗

正宗在《最终幻想10》中是奥隆的七曜武器，而在系列中则是作为初代和二代的最强武器登场，土星及其圣印可以说是最容易获得的七曜武器。它所拥有的特殊能力也是独有的，一个是其伤害计算方法与剩余HP值成反比，另一个就是先手必胜能力。先手必胜就是战斗时绝对先出手，将其放在队伍前列，让尤娜做替补，战斗开始后既让尤娜替换其出场召唤斩魔刀。在没有改盘的情况下也能击破任何强敌

月轮——凤凰涅磐之杖

尤娜是《最终幻想10》中唯一能使用召唤兽的角色，她的七曜武器凤凰涅磐之杖和圣印也是最好入手的一把。完成那基平原的地域制霸，然后在那基平原的**レミアム**寺院打败**ベルゲミーネ**即可入手武器和圣印，这把武器简直可以说是送的，那基平原一共就只有10种怪物，每种抓一只就行。

↑凤凰涅磐之杖，完全形态使用魔法只消耗1。

金星——神之手

琉库的神之手和圣印入手过程并不简单，但琉库并不是一个依靠在一线进行战斗来体现自身价值的角色，所以神之手的价值并不能通过其性能来完全体现。拿金星之圣印的过程是在**サヌビア**沙漠中寻找仙人掌，这个小游戏挺容易的。

木星——圣枪隆基努斯

隆基努斯也是在系列中和神圣枪齐名的最强枪系武器之一，在《最终幻想10》中隆基努斯成为了基玛利的最强武器。这也是游戏中最早就能拿到的七曜武器，性能没有过人之处，拿圣印的抓蝴蝶小游戏不算简单，但和跑鸟、平原避雷相比就不算难了。不过这个游戏只要熟记了路线，就很简单了，蝴蝶实际上根本不会挪地方，因为时间紧，所以不容有失误。

罗特装备

勇者系列

罗特装备出现在《勇者斗恶龙》系列作品的1-3代中，也就是所谓的"罗特3部曲"，这3部作品主要围绕着传说中的勇者罗特和其子孙后代为了世界和平与魔王战斗的冒险故事。罗特装备1和3代中是作为最强装备存在的，3代的剧情是罗特3部曲的起源，而1代的主角则是3代主角的后代，所以在3代时，还没有出现罗特装备，那时还是王者之剑和光之铠。虽然3代中有勇者之盾，但1代中最强的盾却是水镜之盾。而2代是接着1代的剧情，里面出现了一套完整的罗特装备 但奇怪的是 最强武器居然是闪电剑，并不是罗特之剑，好在罗特神盔、罗特之铠和罗特之盾都是终极防具。

↑《勇者斗恶龙》系列中，最原始的神剑。

金属王装备

勇者系列

金属王装备是七曜最喜欢的《勇者斗恶龙》系列装备，初次登场于5代，可以理解为是4代的离散金属装备的进化型。在5、6、7代中都是最强的装备系列，而在8代中则仅次于新增的龙神套装。金属王装备算上8代新增的金属王之枪，一共有5件，剑、枪、盔、盾、铠，每一件都是能独当一面的究极装备，装备上一套以后具有绝冠群伦的效果，连BOSS们看见身着全套金属王装备的勇者们也会自然而然的不寒而栗。这么厉害的装备当然不会那么简单就能获得，一般都是靠玩赌场，赢取大量代币兑换获得 或收集好几十枚小徽章，找徽章王换得；还有像8里的金属王之枪，是放在游戏通关后龙神之道的宝箱里。

↑金属王装备是系列中的最强装备

天空装备

勇者系列

天空装备是《勇者斗恶龙》系列作品的4-6代中的代表性装备，这3部作品被称为"天空篇"，这3部作品按剧情来排序的话 是6→4→5，在6代中4件装备还没有以天空装备来命名。分别称为拉米亚斯之剑、奥尔刚之铠、斯菲达之盾、塞巴斯之盔，这是以四位英雄的名字而命名的装备，经过锻造而进化为了天空装备。拉米亚斯之剑和天空之剑的剑柄都是龙神造型，当道具使用的话，都有特殊效果。拉米亚斯之剑在攻击时就附加中级爆炸魔法攻击，当道具使用时，则能使我方单体一人的攻击力翻倍。天空之剑则能发动冻结波动。天空之盾作为道具使用，则能附加魔法反弹效果，斯菲达之盾却只有减轻吹雪伤害的效果。

↑使用天空之剑 能发动冻结波动。

龙神装备

勇者系列

龙神装备是《勇者斗恶龙8》中，唯一可以媲美金属王装备究极装备 虽然在8代中，龙神装备在物理防御数值上，比金属王防具低了那么一点点，但其在抗性上的优势却优于金属王装备。而且想要拿齐这套装备就要在8代通关以后，进入隐藏迷宫，到达天之祭坛通过草神王の试练，至少打倒七龙神中的前四条巨龙才能拿到。每打倒一条龙，都会让玩家选择一个装备，共有龙神之剑、龙神之铠、龙神之盾、龙神之盔，而且龙神之剑可以和离散金属剑合成为真正的最强武器——龙神王之剑。值得一提的是，龙神套装也属于特殊换装，穿上以后就可以改变主角的外表形象。

破坏大铁球

勇者系列

破坏大铁球绝对是《勇者斗恶龙》系列中最著名的武器，首次登场是在《勇者斗恶龙5》中，它是攻击敌全体武器中威力最强的一把，倍受玩家欢迎。在SFC版3代中 它存在于打神龙之前的隐藏迷宫的宝箱中，必须通关后才能获得。4代中则是需要建设移民村，然后在最终形态的商店才能买到，如果你玩的是DS版的4还算好，但如果是玩的PS版的4代，建设移民村的难度可不算低哟。5代中是在通关后，打艾斯塔克之前的隐藏迷宫中的宝箱里获得。6代则需要用小徽章换取，7代是在赌场形态的移民村中用代币兑换，8代也是需要用小徽章换取。每作中都是很不容易才能拿到的。

魔界之爪

勇者系列

爪在《勇者斗恶龙》系列中 是格斗家职业的装备，虽然爪的攻击力在系列装备中并不是最高的，但特点是必杀率很高，经常能打出必杀。爪和格斗家都是从3代时出现的，在3代里最强的就是魔界之爪，其次是龙爪和黄金爪。魔界之爪是必须通关后，去隐藏迷宫中依据神官的提示才能入手，而龙爪 共有两只 一只是在最后双六场的宝箱里获得，还有一只需要用80枚徽章换取。黄金爪则是金字塔地下获得的神物，拿取之后，无法用魔法脱出，必须一步一遇敌的闯出迷宫，爪在3代里绝对是稀有装备。4代里公主安莉娜的主力武器也是爪，她在FC版和PS版中配上恶魔之爪几乎是50%的几率出必杀，而在DS版中必杀降低了不少。5代中，因为怪物同伴的加入，爪系武器居然和牙系装备混合到了一起。到了7代中加波的最强武器就是奥利哈刚之牙，第二武器就是魔界之爪，奥利哈刚之牙也是需要从农场形态的移民村中购买，而魔界之爪需要到隐藏迷宫中刷怪获得。

↑3代中通关以后可以获得魔界之爪。

星降手环

勇者系列

你认为《勇者斗恶龙》系列中，除了不遇敌的圣约戒指，还有哪件装饰品实用性最高呢？毫无疑问，当然是星降手环 从3代开始登场，一直到7代它的效果都是让速度翻倍，而到了8代中，则削弱了不少，改为速度值+50。首先说3代，因为3代中，防御力数值是直接取速度值的一半，而速度和防御又是游戏中最最重要的数值。有了星降手环就能非常轻松的将速度值提升到峰值255，这绝对是3中的最强饰品。4和5中的星降手环也同样强大 4中需要用赌场代币换取 而5里则是要到通关后的迷之双六场里的商店购买。5代里能将离散史莱姆收为同伴，但它的速度成长实在是太高，星降手环对它来说没有价值 7里速度的上限翻了一倍，白金王的速度其快，速度想超过它的话，必须多吃速度种子并配上星降手环，但7里的星降手环需要到移民村的特殊形态，赌场里才能买到，我为将移民村刷成赌场形态，足足刷了一天一夜。

↑DQ4中能用一万代币换星降手环。

↑DQ8中星降手环的效果改为了速度值+50。

↑有了星降手环，与DQ7的BOSS神交手就轻松了。

魔界装备

勇者系列

《勇者斗恶龙4》的究极装备，但是PS和DS复刻版里才出现的，因为在复刻版里才能让最终BOSS死亡皮萨罗加入队伍，而魔界装备则是死亡皮萨罗的专用装备，四件装备不论是整体性能还是单体性能也全部在整套天空装备之上。死亡皮萨罗是优秀的魔族青年，以振兴魔族为目标，在艾斯塔克被封印期间为暂时魔族首领。在罗莎莉被人类杀死之后开始憎恨人类，这才发誓要杀死所有的人。进化之后的皮萨罗失去了记忆和理性，幸亏被勇者用世界树之花救活了罗莎莉唤醒了他，最后和勇者击败恶魔神官之后和罗莎莉 起生活在了罗莎莉亚。

自创神兵

无双

玩过《战国无双猛将传》吗？本作中新增的无限城・练武馆可以将除了第六武器之外的武器全部自行锻造，除了能将武器的攻击力和附带能力提升以外，更重要的是还能自己给武器重新命名，这才是我最喜欢的一点，我给武器就命名为"七曜"，实在非常棒 而在《战国无双2猛将传》中，武器改为了利用宝珠来更换武器附带的能力，不过好在第一、第二秘藏武器都可以改造，自行打造神兵的成就感实在很好。不管你在别的游戏中拿到如何强大的武器但都不能自行命名和改造，所以还是多来玩无双吧

拉古尼尔和艾塔尔多

这是《火炎之纹章·苍炎之轨迹》和《晓之女神》中，受女神祝福的双神剑。这对神剑不仅仅在两作剧情中作为最强武器出现，而且也作为艾克和黑骑士两人宿命传说的连接点存在。它们是上古神器，是千年前传说中的英雄使用武器，它们受过"女神加护"。"女神加护"是指将女神的祝福施加到武器或者防具上，身穿受过"女神加护"的铠甲或者身体，只有经受过"女神加护"的武器才能对其造成伤害。换言之，除了受过"女神加护"的神武器外，无法伤害到拥有"女神加护"的人。在《苍炎之轨迹》中玩家只能获得艾塔尔多，是黑骑士给予艾克的。从游戏设计的角度来看，是为了玩家能顺利击败最终BOSS而设计的。在火纹系列中，几乎每作在最后都有特意给予玩家轻松击破最终BOSS的究极武器存在。《暗黑龙与光之剑》、《外传》、《纹章之谜》中都是法尔希昂，《圣战之系谱》中是光之魔法"那迦"，《多拉基亚776》中有"圣风·凡尔塞缇"和"圣剑·布拉基"。

↑拉古尼尔是上古神器，其他拥有女神加护能力的武器亦不能和其相提并论。

鬼斩り极文字

《新鬼武者·黎明之梦》中苍鬼的最强武器，MAX时攻击力200，需要用苍鬼踏破百层幻魔空间。这个幻魔空间可不是之前《鬼武者1-3》比拟的，通常需要连续4个小时以上才能踏破。后期的敌人非常强，如果不用活用连锁一闪，很难出现用来回复的各种魂魄，在第一百层还有幻魔王加鲁刚多守护。而且在几名角色幻魔空间的第九十层出现的宝箱都是究极装备的一部分。鬼神之首饰·荒魂、鬼神之首饰·幸魂、龙神之护符·荒魂都需要打过幻魔空间的第九十层。装备上鬼神之首饰荒·和·奇·幸魂就能无限使用鬼力，装备上龙神之护符荒·和·奇·幸魂就能无限使用心力，两件装备都是绝对逆天，使用了这两套饰品，本作再无乐趣。特别是苍鬼变成为鬼武者后是无敌的，而心力无限就意味着苍鬼装备全套龙神护符后是无限变身。

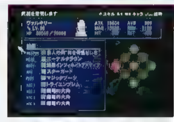
天衣无缝

XBOX《忍者龙剑传》中的究极武器，在游戏初期就能在商店购买到木刀，将其升级满6星木刀就变成天衣无缝了。木剑与天衣无缝的关系就是"鱼跃龙门"，在游戏中花十几万的金钱来将木剑升级至满级，它就会进化为天衣无缝。天衣无缝是"绝地反击"的代名词，如果玩家的血越少，他的威力就越强大，刀上的"天衣无缝"四个字会发出红光。这时的伤害输出会达到极致，当然这时生命危险也达到了极致。

↑《忍龙2》是08年最值得玩的游戏。

罪人之剑——"斩神者"

斩神者是《北欧女神》系列最强武器，也是标志，游戏中的定义为赐予斩获了无数天使的罪人的破坏之剑。在已经推出的三作之中，都有着其他所有武器无与伦比的破坏力，看看其在三作中的表现。《北欧女神 蕾娜斯》，攻击力20000、RND 100、ANT20、CRT 20、STN70，比其他武器的攻击力高出将近10倍，《北欧女神2 希尔梅莉亚》，攻击力10000、攻击回数2、MAG10000、对神族特效，《北欧女神 负罪者》攻击力7800、MAG150、HIT50、攻击回数3决之技可。虽然在每作中的攻击数值都高的惊人，但实际使用的时候，威力波动的幅度却非常大，有时能打出20万的伤害，但有时威力也能为0。而且这把武器的获得方式也非常变态，必须将隐藏迷宫红莲打到十周目，并且在最后一层击败昂翼天使伊塞利亚获得。伊塞利亚是3A制作组所有游戏里的最强隐藏BOSS。



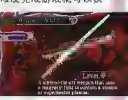
↑斩神者是《北欧女神》系列最强武器，也是标志。

龙剑·邪神剑

XBOX360《忍者龙剑传2》中登场的最强武器，是在游戏终章打倒邪魔王幻心后，剧情获得其手中的邪神剑。这是真龙剑和邪神剑就会替代之前的严龙·伐虎，组成龙剑·邪神剑。严龙·伐虎又名虎牙龙爪双手重刀，是《忍者龙剑传Σ》中就登场的武器。龙剑·邪神剑是对刀式的双手武器。广泛很广，且威力强大，能尽快的决绝敌人。当玩家用它使出终结技后，能看到一个连贯的将敌人一击毙命的精彩表演，一把刀将直接穿过对手的脑袋，另外一把将会把对手的身体一分为二。到了极致，是一把高风险、高回报的武器。

等离子光剑·MkII

这把武器的定位相当有意思，可以它的诞生主要是为了作为隐藏要素来吸引玩家的眼球，因为它的性能和威力与龙剑基本等同，只不过是外形更时尚，更有未来感而已。在XBOX版《忍者龙剑传》中以"普通"或以上难度完成游戏就可以获得，然后重新回到第13章的墓地，会发现它升级为更酷的等离子光剑·MkⅡ。



↑等离子光剑只在XBOX的一代中登场。

世界五龙——龙牙

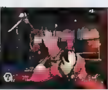
《燕龙》中的最强首饰，需要打倒5只龙得到5颗龙牙，到kerasо村，跟村长对话，就可以换得龙之腕轮。首先是在地下水脉记录点处向右上方走，清光这个场景的青蛙王离开的时候会出现青翼飞龙，打倒它后就能拿到龙牙。然后还有kerasо村附近的高台上的"暴雷龙"，实力很强，没有50级以上，没有水攻击吸收的装备，打起来非常吃力。还有不吃必杀技的幻影龙，打它只能更多的依靠火魔法、雷龙的实力很弱，基本不值一提，最后的黑风龙，甚为厉害，最好是累计必杀槽一口气轰杀。

王家之封印

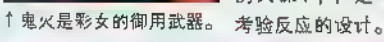
《失落的奥德赛》中最强装备之一，在游戏中有9个地点隐藏着乌拉王家的石碑，每个石碑都是一个王家之封印，只有王子托尔塔能够解除封印，解除王家之封印后，就能获得王家装备。王家装备中有的初代ウ－ラ王的神剑**エイジオブキング**，攻击力高达420，这把武器比凯姆用传说中的金属奥利哈刚锻造的神剑**デュランダル**还要高出100多，其他的还有利用王骑士之剑、王骑士之印章、黄金之小手、王家之**エンブレム**、大师之剑等装备。前八个封印解除后，回到乌拉王城天空之祭坛，触摸最后一个封印。王子终成大器单挑初代乌拉王，他以黄金骑士的形象登场，对王子进行试炼。

十六夜&鬼火

《天诛4》中，主角力丸和彩女的最强武器，效果是拼刀时不会损坏，且附带火焰效果。需要表天诛力丸和彩女篇中获得全地图的碎片，通关后入手。这其实就一个在过关流程中的分支收集任务，很多地图碎片分布地点很隐秘，还有一些碎片需要借助忍具才能拿取。如果没有攻略指引，在攻关的过程中，自行搜索会觉得很繁琐。不过拼刀在Wii版的天诛4中，是一个很考验反应的设计。

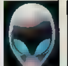


↑鬼火是彩女的御用武器。



无限真空刃

《恶魔城 月下夜想曲》中的最强武器，恶魔城系列获得武器的一大特点就是"刷"，很多稀有的武器都需要刷出来。在《恶魔城 月下夜想曲》逆城图书馆中，有一种白色会飞的幽灵，从它的身上就可以刷到无限真空刃。可移动中连发，不会影响行动，而且刀影覆盖上、前、下三个方向，按一次□键可以挥出很多刀，超爽，是恶魔城里最好用的武器。到了《晓月》里面，将游戏通关会出现Boss Rush模式，连杀所有Boss。只要刷新游戏中的默认记录，就能获得无限真空刃、石中剑和激光枪。而在最新的《被夺走的刻印》里，真空刃是需要变身为猫女后，才能使出。



电玩禁地51

编者话 READER'S WORD

这段时间实在是太冷了，我指的不是天气而是游戏的发售，日本欧美一片冷清，大家都赶着放假过年，只有到一月底游戏的发售才会陆续升温。大家利用这段时间相信都消化了不少以前没时间玩的游戏吧。 □文责/奶糖人

THIS IS THE 51TH ZONE 这里是游戏的禁地

本期，我们将一起来简单回顾一下两大系列游戏，一个是《变形金刚》的游戏产品，奶糖热切期盼大力神大显神威，因此本期也特别召集了历史上推出过的全部《变形金刚》游戏作品，你还有哪些没有玩过？另一个系列就是SEGA的旧作合集，SEGA历史上的经典陆续收录其中，相当值得广大SEGA粉关注。而且这两大系列作为收集也会是相当有趣哦！

跨度时间巨大的系列，素质参差不齐 刚粉必收藏回顾博派狂派战争史诗？

说游戏前先聊两句即将于今年6月26日上映的《变形金刚》电影的第二集。前作在全球狂卷七亿票房，这次广大的金刚粉早就拿好了架势准备第一时间挤进影院观看。据称第二集将有多达40个金刚轮番登场，场面更大。

变形金刚游戏目前一共推出多达14款，其中值得注意的是在前年《变形金刚》电影版上映之后陆续推出的改编游戏，分为　个平台发售　为家用机平台（PS2、XBOX360、PS3、W　）、NDS平台及PSP平台。而后者虽都为掌机，但却也是不同的游戏内容，可见厂商对于两大掌机真是照顾有加。总的来看《变形金刚》系列游戏在素质方面是越后期越高，虽然还达不到一流水准但也足够让金刚粉大呼小叫一阵了。由于《变形金刚》系列游戏几乎跨越了游戏机的发展历史（独缺十六位主机时代未出作品），因此如果有兴趣收集到全部系列游戏的玩家也可以通过这一系列的发展来感受到游戏主机的性能进化，与最早期1985年的初代作品相比，真是一天一地，短短20来年，游戏的进化速度让人惊叹。

早期金刚游戏多为日本厂商TAKARA开发制作，从游戏中可以明显感受到日本游戏的细腻特点，虽然素质不高，但却相当忠实原著。而后期游戏的开发商陆续转变为ATARI及Activision，到最新的Activision根据电影版开发的游戏素质是系列最高，其中最让人振奋的主要还是画面上的提升。不过，对于金刚粉来说，无论是哪时期的作品，都是值得收藏的。

全部14款变形金刚游戏

年份	名称	平台	媒体	类型
1985	变形金刚	C64	磁碟	动作
1986	变形金刚 拯救地球之战	C64	磁碟	动作
1986	变形金刚 柯柏文之谜	FC	卡带	动作
987	变形金刚 头脑战士	FCD	磁碟	动作
997	变形金刚 超能勇士	PS/N64	光碟/卡带	射击
999	热斗 超能勇士	GBC	卡带	格斗
2000	变形金刚 超能勇士·金属变体	PS/N64	光碟、卡带	格斗
2003	变形金刚	PS2	光碟	动作
2004	变形金刚 舰队	PS2	光碟	动作
2007	变形金刚 游戏	PSP	光碟	动作
2007	变形金刚 狂派	NDS	卡带	动作
2007	变形金刚 博派	NDS	卡带	动作
2007	变形金刚 游戏	PS2/PS3/XBOX360/Wii	光碟	动作
2008	变形金刚 动画版	NDS	卡带	动作

金刚如此硬派 游戏电影都值得期待

↑在电影中的两大头领碰面，不知道第二集中还会不会上演

最好的金刚游戏究竟是哪一款？

控制汽车人狂揍霸天虎

←霸天虎的形象这一款是编者最喜欢的，相当酷爆。

↑《超能勇士》格斗游戏，相当有性格哦

奶糖人的传言板

本期是SEGA专场，特别向广大玩家推荐一下已经推出了33部作品的《SEGA时代2500》系列（2500在这里并不是指游戏数量，而是游戏价格，本系列定价全部为2500日元，因此收藏难度大幅降低），由于游戏数量较多我们将分两期精要回顾一[illegible]

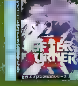
●作为2500系列第一作[illegible]内容为完全重新制作的《梦幻之星1》，由SONICTEAM小组全力制作，值得关注的是SEGA特别选择本作作为公司庞大游戏宝库回顾的起始作，由此可见《梦幻之星》系列目前在SEGA游戏中所处的位置有多么重要。《梦幻之星》作为RPG经典作品，至今玩起来依旧有着浓厚的SEGA味画风及[illegible]仍旧[illegible]作[illegible]

●2500系列[illegible]台推出的以表出立体空间[illegible]作品，当时利用街机基板的2D[illegible]能力开发出具有3D感觉的立体效果，引起轰动。重制版则将游戏[illegible]边形化，完全翻新，算是一种全新体验。

●2500系列第五作《战斧》[illegible]1989年街机版，这款重制游戏画面完全3D化，[illegible]尽管画面看上去华丽不少，但对于清版动作游戏[illegible]是三代最高，SEGA显然应该挑选最好的一部进行重制，而不是这样按顺序陆续出。当然，[illegible]得久一点的策略是[illegible]

●2500[illegible]款游戏对于国内玩家[illegible]了，早期的多边形[illegible]

●[illegible]00系列第十作《冲破火网2》与《太空哈利》类似，这可以说是第一款真正体现出空间感的立体空战作品。尽管游戏没有彻底重制[illegible]



远古时期

1985年由OCEAN公司在Commodore 64平台（1982年8月由Commodore International公司推出的8位元家用电脑设备，价格高达595美元，性能高于当时的IBM PC兼容机）上推出的2D动作游戏，虽然从当时的画面效果来说仅能勉强通过轮廓来识别人物形象，但金刚粉还是会津津有味的被吸引到游戏中。而到了两年之后，由日本TAKARA公开在FC平台上推出的作品中，我们已经可以感受到浓浓的金刚味道，尤其是《变形金刚 柯柏文之迷》，玩家操纵通天晓横版闯关，游戏难度极高，但当时能遇到这款游戏的国内玩家还是会努力打穿，绝对是到了达人的水平。

↑旧时代平台的游戏难度都相当的不和谐，不过这并不能阻挡玩家的通关热情。

超能时代

再见金刚游戏，已经是十年之后，1997年，随着16位主机退潮，32位主机PS和64位主机N64执掌欧美市场。而沉寂了一段时间的《变形金刚》凭借《超能勇士》系列的到来再次刮起来金刚风潮。对于国内玩家来说，《超能勇士》系列的人气度要低于正统系列，但在当时对于金刚粉来说，能够有金刚新作已经是很振奋的事情了。孩之宝率先在PS和N64上发行了第三人称射击游戏，但可惜素质相当低，而在日本那边由于金刚热潮不高，因此TAKARA只在GBC上推出了系列第一款格斗游戏（是"热斗"系列哦），这款游戏对于国内玩家来说应该相当熟悉。次年欧美也不甘寂寞推出系列第一款3D格斗游戏，那种操作感受，比《真人快打》好不到哪里去。

超能勇士
作品也不少哦

↑金刚粉对于《变形金刚》的痴迷到底来源于哪里呢？对于外星生命题材的喜爱？对机器金属的痴迷？对人类能力的嘲笑？也或是单纯的感官倾向。

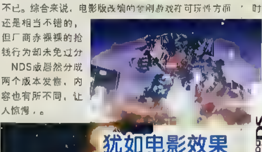
正统时代

说是正统时代，主要是得意于家用机性能的提升，玩家终于可以在电视上操作"真实"的金刚形象了。这段时期都是集中在PS2平台，共有两款游戏，相对系列整体来说，应该算是素质上乘了。其中先行发售的TAKARA版《变形金刚》无论是金刚造型还是内容上，都遵循了元祖设定，相当令人感动。可惜的是游戏的操作实在太烂，画面就PS2来说比较一般，并没能在销量上有所体现，但现在看来却是金刚粉必玩的一部作品。随后在PS2平台发售的由ATARI公司开发的《变形金刚 舰队》也相当不错，虽然游戏在操作方面还略显发蔫，但在画面方面却相当惊艳。虽然难度不低，但在国内有相当多的玩家都挑战过本作，算是系列中人气最高的一款。

↑毫无疑问这是系列中画面最出色的一款，但难度不低。

大电影时代

电影的热潮自然要席卷到游戏市场，《变形金刚》全平台出击让人应接不暇，不仅如此，开发公司分多个开发组同时针对不同平台进行开发，使得金刚粉可以在同一主题下玩到完全不同的内容，这样的做法也可以说是圈钱的一种吧。比较而言，家用机平台的作品水准最高，尤其是次世代主机版，360和PS3都为游戏提供了足够的机能炫耀金属质感，犹如电影级别的画面在高清电视的支持下让刚刚在电影院被洗礼完毕的粉丝们振奋不已。综合来说，电影版改编的金刚游戏在可玩性方面还是相当不错的，但厂商赤裸裸的抢钱行为却未免过分，NDS版居然分成两个版本发售，内容也有所不同，让人惊愕。。



犹如电影效果
彻底轰炸高清

↑这是目前水准最高的金刚游戏，不容错过。

另类时代

变形金刚正在热播的最新动画版将我们熟悉的造型改得面目全非，十分另类，但却仍旧获得了大部分金刚粉的肯定。由此衍生出的游戏版自然就在预料之中，这款《变形金刚 动画版》是目前最新的金刚游戏，只在NDS平台发行，素质较差，不过对正在追看动画的粉丝来说仍是必玩之作。随着今年大电影二度上映，相信相关的游戏产品必然倾巢而出，届时本栏目会重点关照。

充满了搞笑味
相当有性格

←游戏比较单调是本作的遗憾之处，不知会否再出续作。

金刚最另类
你能接受这个吗？

但比起当年街机版和家用机移植版来说，画面效果……

……不了音不给的大量作品，甚至可以说该作都是经典了

想起大师现在的处境真是令人唏嘘……

本作记忆犹新，本作移植自ST-V基板，并以100%移植度后登陆SS，记得当年狂打手柄……

……必选大物。

格斗天尊

技弱但不软弱的弱者

说到丹，大概他带给玩家们的第一印象就是一个"弱"字。自从在街霸ZERO中作为隐藏角色登场以来，他几乎就没怎么出息过。其实丹的渊源可以追溯到16人街霸的时代，当时各位角色的宣传图中，独眼龙SAGAT提着一个穿着与隆、肯相似的服装的格斗家。仔细观察的话，可以发现那个人虽然没有露正面，但是发型与服装颜色与后来出现的丹完全符合。而在之后丹的故事中，他也被描写成以SAGAT为宿敌的复仇者形象。这是怎么回事呢？

这个得从丹的身世说起。丹是出生在香港的日裔混血，他的父亲火引强在与SAGAT比赛的时候挖掉了他的眼睛，SAGAT为了报夺目之仇当场将强杀死。从此丹把SAGAT当做杀父仇人，一天到晚找他报仇。但是因为自己实力太弱，每次都被打到鼻青脸肿。SAGAT似乎也很不把丹放在眼里，所以尽管一直被挑战，但是从没有杀死他。

顺便说一声，有人说16人街霸的插画中，SAGAT提着的那个男人是丹的父亲，但是这种说法与原图有很多矛盾。首先，SAGAT杀死强的时候在《街霸1》之前，当时SAGAT还没有被隆打败，他的胸口也没有升龙拳的伤口，而那幅插画里SAGAT是有伤口的　其次，SAGAT是在眼睛被强挖掉之后当场将其杀死的，那时候他的伤眼不可能戴有眼罩。因此我们可以推定《16人街霸》插画中的男子应该就是丹。

史上最强的二流格斗家

为了复仇，丹曾经投在隆与肯的师父刚拳的门下学习技艺。但是刚拳很快就看出他心中的仇恨，担心这样下去早晚有一天丹会误入歧途，变成豪鬼那样的人，于是他将丹逐出了师门。当时隆和肯尚未拜师，所以隆和肯在街霸ZERO的时候并不知道丹是他们的同门师兄。

丹在离开刚拳之后回到香港，成立了名为"最强流"的道场，招收弟子传授武艺。因为他的功夫稀松平常，所以教出来的徒弟也都是　群无能之辈，只有一位女性弟子——春日野樱的功夫最好，但是她的本领是自己练出来的，丹只是她的挂名师父而已。除了传授功夫之外，丹还和BLANKA交情深厚，在街霸ZERO3里，BLANKA说话的时候只能发出"嗷嗷嗷"的吼声，只有丹能够理解他的话中含义，大概这就是物以类聚、"猩猩"相惜的结果吧。

丹的功夫与隆、肯差不多，但是相比之下很弱。就拿发波来说，丹的"我道拳"根本无法离开手，"晃龙拳"也不像升龙拳一样。唯一厉害一点的是"断空脚"，但是怎么看怎么不像龙卷旋风脚，而是　怎么看着和《龙虎之拳》里的飞燕疾风脚那么像？

正体：恶搞SNK的报复性产物

丹的一大主题是"复仇"，但是他的真正复仇对象不是SAGAT　而是同一时期与CAPCOM竞争的格斗游戏大厂——SNK。大家仔细观察一下就可以发现，丹的形象是坂崎良的衣服+罗伯特的发型，外加坂崎由莉的胜利动作。在丹初次登场的时候就有不少人心生疑问，CAPCOM这么做是不是针对SNK来的。

CAPCOM游戏制作人给出的答案是肯定的。这确实是针对某个格斗游戏进行恶搞而生成的一个角色。但是当时CAPCOM的人没有点名说是哪个游戏（模仿得如此露骨，不用点名大家也都心照不宣）。制作《街霸》的重要人物船水纪孝和画师安田朗（AKIMAN）在接受采访的时候说"我们好不容易做出来的角色的动作，被其他公司轻易地在游戏中模仿。"为了向模仿者表示抗议，达到"以儆效尤"的目的，他们就做出了丹这个角色。

《龙虎》是永恒的KUSO主题

自从诞生之后，丹就和"恶搞"两个字脱不了干系。除了ZERO系列的三部作品之外，丹在CAPCOM的其他作品里也在不遗余力地从事着恶搞SNK的老本行。就拿丹开创的"最强流"来说，就是对《龙虎之拳》的"极限流"的恶搞。丹的父亲强虽然早已被SAGAT杀死，但是也在《口袋战士》中客串登场（被丹当成锤子抡着砸人）。强的外貌与丹相似，但是鼻子却像说了谎的皮诺曹一样长，这是对《龙虎之拳》1代最终BOSS，戴着长鼻子天狗面具的"空手先生"（坂崎琢磨）的恶搞，而坂崎琢磨正是丹的原型——良和由莉的父亲。另外，丹在《口袋战士》里的必杀技"殉哭杀"与"瞬狱杀"在日语中读音相近，表现形式则更逗人　召唤幽灵老爸现身，　片白屏之后背景上出现硕大的"父"字。

在《街霸ALPHA3》（美版街霸ZERO3）里，丹有　句胜利台词是"我讨厌格斗的艺术，但是我想成为格斗之王"（I hate the art of fighting, but I wanna be the king of fighters!）其中"Art of Fighting"是《龙虎之拳》的美版名称，KOF就不用说了。

最搞笑的是在《超级漫画英雄VS CAPCOM》中，丹的最终BOSS是机械豪鬼。在打倒豪鬼之后，丹打算给他致命一击，但是此时丹的妹妹（长得和他一模一样只是换了件水手服）突然出现，对他喊道　"不要啊，哥哥　这个人，这个人是我们的　"这已经不再是"恶搞"，而是赤裸裸的"抄袭"了。不管丹怎么折腾，被KUSO的对象总和《龙虎之拳》离不开干系。由此可见街霸制作者对于龙虎这部作品的怨念。

两社合璧的恶搞明星

在1999年，CAPCOM开始与SNK合作，这时候丹也名正言顺地与坂崎良等角色同场竞技。不过他的实力还是很弱，在《CAPCOM VS SNK2》的最后，丹来到坂崎家的极限流道场学习武术。当SNK系的角色见到丹的时候，他们往往把他误认为是罗伯特，比方说藤堂香澄）。而在SNK出品的《SVC CHAOS》中，丹也误认为空手先生（坂崎琢磨）是自己老爸的幽灵。因为是SNK制作的游戏，所以丹的招数更露骨地"抄袭"龙虎角色。

合作归合作，但是SNK对于CAPCOM恶搞自己多少有点心存不爽。于是在KOF系列中，SNK也刻意增加了对CAPCOM的恶搞。不管怎么说，CAPCOM和SNK相互恶搞的那段历史已经成为过去的事情。虽然《街霸》和《格斗之王》系列都在继续推出续作，但是那时候你搞我、我搞你的欢乐往事却只能留存在玩家们的记忆当中了。丹这个角色历经多年的磨练，依旧人气高涨。

《街霸4》将要登陆北京？帝都街霸fans翘首以待！

虽然说《街霸4》将要在今年2月12日登陆Xb360和PS3平台，但是北京的玩家们已经按耐不住自己焦急的心情，迫不及待的想要体验次世代的格斗大作，从《街霸4》发售以来北京的玩家们就一直都希望北京也能够引进《街霸4》但是让人遗憾的是当上海、广州、福建等地都有了《街霸4》之后北京却　直都没有要上货的消息，这点对于住在北京的fans们来说实在是让人郁闷不已，笔者前些天得到消息，说咱北京也要引进《街霸4》了，而且就在1月10号，但是放出消息的人并没有告知具体的地点，只是很模糊的说了句在北京某著名商场新开设的游戏厅里，这可难为了众多fans，本周末街霸fans们将会集体出动，去寻找《街霸4》的身影，当然众小编们也不会闲着，当我们得到了《街霸4》的地点后，一定会第　时间通知大家。除此之外我们还会在以后的电击收藏中为各位读者奉献街霸4的研究以及对战心得。

2月12日《街霸4》即将发售家用机版，请玩家们关注电击所准备的大餐。

←相比《街霸3》刚刚推出时只有10多人的可选角色，《街霸4》家用机版中所登场的角色可以算是非常厚道了。

↑《街霸4》中丹将会用更加夸张的动作和表情来进行比赛，本期电击收藏中特别为各位玩家们收录了丹的精彩对局，千万不要错过哦！

PS3 PlayStation 3

1月			
19	50美分 血洗沙地	ACT	Vivandi Games
21	极速滑行2	SPT	EA
22	波斯王子（日）	ACT	Ubisoft
22	美国职业摔跤联盟2009	FTG	THQ
27	红色派系 游击队	FPS	THQ
27	爆炸头武士	ACT	NBGI
30	摩托GP 08	RAC	CAPCOM
2月			
5	恶魔之魂	ARPG	SCE
0	X刀锋	ACT	SouthPeak
10	教父2	ARPG	EA
12	★街头霸王4	FTG	CAPCOM
7	圣域2 堕落天使	ARPG	Ascaron
26	★龙如3	ACT	SEGA
27	★杀戮地带2	FPS	SCEA
3月			
2	搏击之夜4	SPT	EA
3	鹰击长空	STG	Ubisoft
5	★生化危机5	ACT	CAPCOM
10	黑暗骑士 战火之怒	ACT	THQ
20	地狱诅咒	FPS	Codemasters
31	吃我一枪 马特哈泽德回归	ACT	D3 Publisher

XBOX360 Xbox360

月			
19	50美分 血洗沙地	ACT	Vivendi Games
20	PDC世界飞镖锦标赛2008	SPT	Oxygen Games
21	极速滑行2	SPT	EA
27	职业赛车	RAC	Atari
27	爆炸头武士	ACT	NBGI
27	红色派系 游击队	FPS	THQ
29	★忍者利刃	ACT	FromSoftware
2月			
10	F.E.A.R.2 起源计划	FPS	Warner Bros
0	X刀锋	ACT	SouthPeak
10	索尼克的终极MD经典合集	ACT	SEGA
2	★街头霸王4	FTG	CAPCIM
17	圣域2 堕落天使	ARPG	Ascaron Ent
17	侠盗猎车4 失落的和该死的	ACT	Rockstar Games
19	★星河传说4 最后的希望	RPG	Tri Ace
26	传道3	ATC	Spike
26	混沌思绪 诺亚	AVG	5pb
28	光环战争	RST	Ensemble
3月			
2	搏击之夜4	SPT	EA
3	鹰击长空	STG	Ubisoft
5	★生化危机5	ACT	CAPCOM
9	黑暗骑士 战火之怒	ACT	THQ
0	平凡追求	ETC	EA
7	暴风大战	RTS	SEGA
12	51号星球	ACT	THQ
31	吃我一枪 马特哈泽德回归	ACT	D3 Publisher

Wii W-i-i

1月			
20	PDC世界飞镖锦标赛2008	SPT	Oxygen Games
22	凉宫春日的激动	RAG	KADOKAWA
22	雷曼 疯狂兔子 电视聚会	ETC	Ubisoft
22	脆弱 再见月之废墟	RPG	NBGI
29	★最终幻想 水晶编年史 时之回声	ARPG	SQUARE ENIX
30	模拟动物	SLG	EA
2月			
5	异色代码 R记忆之门	AVG	任天堂
9	致命生物	ACT	THQ
13	死亡之屋 赶尽杀绝	STG	SEGA
19	异间尸城	ACT	CAPCOM
26	海贼王 无尽的航海 第二章 觉醒的勇者	ARPG	NBG
3月			
1	悲伤	AVG	NIBRIS
10	索尼克与暗黑骑士	ACT	SEGA
10	我的模拟人生 聚会	SLG	EA
12	51号星球	ACT	THQ
12	灵武战记WII	SRPG	Nippon Ichi
16	GP摩托车赛08	RAG	CAPCOM
17	御姐玫瑰R	ACT	D3 Publisher
26	凉宫春日的并联	AVG	SEGA
31	符文工房 边境	SLG	Xseed Games
31	唐金荣誉拳击手	SPT	Xseed Games

PS2 PlayStation2

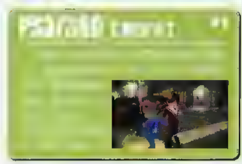
1月			
20	PDC世界飞镖锦标赛2008	SPT	Oxygen
22	欢迎插班 学园公主	AVG	GN Software
22	毁灭全人类	SLG	THQ
29	劲舞革命X	RAG	KONAMI
29	在遥远的时空中 梦浮桥 Special	SLG	KOEI
29	噬魂师 战斗共鸣	FTG	NBG
29	不确定世界的侦探绅士 恶行双麻的事件簿	AVG	Abel
29	胜利十一人2009（日）	SPT	KONAMI
1月22	樱花月神 光风的覇王	AVG	角川书店
2月			
12	★苍穹的野望 阿克西斯的威胁V	SLG	NBGI
9	神杀光翼!	SRPG	FLIGHTPLAN
19	Clearo在吹拂消逝之风的山丘上	AVG	Sweets
19	断罪之眼	ACT	Spike
19	★格斗之王2002终极之战	FTG	SNK Playmore
3月			
5	★超级机器人大战Z 特别篇	SRPG	NBGI
12	银河天使2 永劫回归之刻	SLG	BROCCOLI
19	悲鸣2	AVG	Entehutane

NDS

月			
2	海盗 决战公海	ACT	Oxygen Games
6	能源小精灵 凯和苹的冒险	ACT	KONAMI
13	指环王 征服	ACT	EA
13	月面惊魂	ACT	Mastiff
15	★女神异闻录 恶魔幸存者	SRPG	Atlus
15	DS占卜生活	ETC	任天堂
19	雷曼 疯狂兔子 电视聚会	ETC	Ubisoft
22	犬神家的一族	AVG	FromSoftware
27	模拟动物	SLG	EA
29	★最终幻想 水晶编年史 时之回声	ARPG	SQUARE・ENIX
29	安妮的工作室 露拉岛的炼金术士	RPG	Gust
31	动力机车	RAC	Majesco Games
2月			
2	分裂细胞 定罪	ACT	Ubisoft
5	命运链接	ARPG	NBGI
10	超能杰克 消防员	ACT	Ubisoft
12	召唤之夜X 泪之皇冠	ARPG	NBGI
12	佐贺的超级阿嬷DS	AVG	TRYFIRST
13	迷你烟花	STG	SouthPeak
13	吸血鬼杀手巴菲 精品	ACT	505 Games
19	★光明力量 羽翼	SRPG	SEGA
25	电击学园RPG 女神的十字架	ARPG	Media Works
26	游戏中心CX 有野的挑战书2	ETC	NBGI
3月			
2	唐金荣誉拳击手	SPT	EA
5	伙伴DS	AVG	TECMO
10	我的模拟人生 聚会	SLG	EA
17	亨利淘气虎斯大冒险	ACR	EA

PSP Playstation Portable

1月			
20	PDC世界飞镖锦标赛2008	SPT	Oxygen Games
22	北斗神拳 拉欧外传 天之霸王	FTG	Inter Channel
22	龙士传说 无限 加强版	RPG	KOEI
29	世界传说 光明神话2	RPG	NBGI
29	噬魂师 战斗共鸣	FTG	NBG
29	秋之回忆5 中断的胶卷	AVG	5pb
30	人偶CID	ACT	Oxygen
2月			
2	★苍穹野望 阿克西斯的威胁V	SLG	NBGI
12	★天诛4	ACT	FromSoftware
7	武术 卡波卫勒舞战士	FTG	Graffiti Entertainment
19	★偶像大师SP	SLG	NBGI
26	假面女仆卫士 怒涛跃动大乱斗	ACT	dogatelway



HotToipc 暴风雨前的寂静，预示着大浪即将到来！

这个月可真是平静得要命，上半个月完全没有什么值得一提的游戏大作，所谓的游戏淡季就是这样了，不管是美版还是日版。不过这也好，也让以前没时间玩的游戏有机会放进玩家们的机器，好好恶补一下，因为从这月底开始，大作超大作马上就会将你压得喘不过气来。

先来看看后面半月我们会遇到什么吧，先是20几号的《FF水晶编年史 时之回声》，然后是《忍者利刃》再后就是　《街头霸王4》！《星海传说4》　《龙如3》　《生化危机5》还有为数众多的“非超大作”等着我们，实在是玩不过来了，绝对玩不过来了

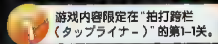
如果说暴风雨是狂风大浪的话，现在就是阴云密布的雨前闷热，即将掉下雨点来了。实在是怀疑这巨大的反差玩家们是否能承受得住。好了，现在就先休息　下吧，休息　下眼睛，休息　下身心，好好睡几觉，到时候想休都休不了了，什么？彻夜不眠也要第一时间打穿这些游戏？那算您狠，恐怕全部打穿，您也要X尽X亡了吧，保重身体，保重身体！　□责编/翅膀

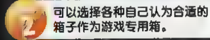
let's TAP

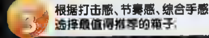
《一起来拍打》（Let's Tap）是一部全新操作感觉的游戏，玩家只需将Wii遥控器放在箱子上拍打就可以将游戏进行下去。那么究竟把遥控器放在什么箱子上拍打可以得到最好的游戏效果呢？就让日本著名搞笑艺人组合"America Zarigani（美国龙虾）"来为大家做一次全方位的鉴定吧！ □文/猴子

在各种箱子中，究竟哪种箱子是最适合《一起来拍打》这个游戏的呢？"龙虾二人组"为此进行了严格细致的考证。经过测试，最合适的箱子将被作为"Best of Tapbox"向玩家们推荐。

基本游戏规则


游戏内容限定在"拍打跨栏（タップライナー）"的第1-1关。


可以选择各种自己认为合适的箱子作为游戏专用箱。

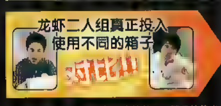

根据打击感、节奏感、综合手感选择最值得推荐的箱子。

热爱游戏的搞笑艺人二人组！

这两位艺人是日本著名的搞才、也声演员，对游戏研究颇多。08年获得"第6回MBS新时代最才人奖"，都很热爱游戏。

	专用拍打盒 ●	专用拍打盒
	鞋盒 ○	专用拍打盒 ●
	硬纸箱（中）●	桐木箱 ○
4	硬纸箱（大）○	桐木箱 ●
	Wii包装箱 ●	保鲜膜盒 ○
	鞋箱子 ○	WiiFiT板 ●
	纸巾盒 ●	豆腐盒
	旅行箱 ○	金属架 ●
	泡沫箱 ●	硬纸箱（大）○
10	泡沫箱 ○	蛋糕盒 ●
11	泡沫箱 ●	桐木箱
12	泡沫箱 ○	桐木箱 ●
13	泡沫箱 ●	安眠枕
	泡沫箱 ○	安眠枕+电气按摩垫 ●

※以上是两位艺人使用的不同箱子进行的《Let's Tap》的跨栏比赛的对战结果。其中白色圆点表示获胜的一方，黑色圆点表示失败的一方。



游戏其实不止是拍打这么简单，还要尽快找出适合自己的箱子！平井和柳原在众多的箱子中进行挑选，找到了最顺手的武器！

●长度：27CM ●宽度：19CM ●高度：4CM	●长度：25CM ●宽度 28CM ●高度：11CM	●长度：16.8CM ●宽度：15CM ●高度：16CM	●长度：12CM ●宽度：24.7CM ●高度 10.8CM	●长度：18CM ●宽度：28.4CM ●高度：9.6CM	●长度 78CM ●宽度 54CM ●高度 29.5CM
（平井）	（柳原）	（平井）	（柳原）	（柳原）	（柳原）
随游戏附送的正规周边，尺寸厚度都最适合玩拍打游戏。	买机器的时候没扔掉的箱子，拍起来有种空荡荡的感觉。	玩的时候发出击鼓一样的声音，手感也不错。平井推荐使用。	手感柔软，拍起来不易疼，适合重视保护手部的人使用。	这是到处可见的东西，而且很结实，力气大的人适合使用	柳原推荐的最后备用箱。但是看上去尺寸稍微

2008任天堂软件销售TOP5

●任天堂阵营的2009年

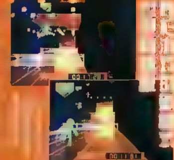
2008年的任天堂可谓顺风满帆。DS在日本国内的普及台数超过2000万台，在掌机方面创下了前所未有的记录。Wii也一跃成为在日本和全世界普及数量最大的新一代家用电视游戏主机。08年的圣诞节是任天堂大出风头的时期，不但美国的孩子们都喜欢这台主机，连许多原本不玩游戏的人也对Wii产生了兴趣。09年的任天堂将全面推进吸收核心玩家的路线，《勇者斗恶龙9》、《怪物猎人3》等大作呼之欲出，令所有人期待。

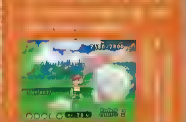
机种	排名	名字	销售量
[illegible]	1	口袋妖怪 白金	2008736份
	2	节拍天国GOLD	1244121份
	3	勇者斗恶龙5	1221219份
	4	口袋妖怪战队2	636473份
	5	星之卡比超级豪华版	534955份
[illegible]	1	Wii Fit	1989602份
	2	马里奥赛车Wii	1904029份
	3	任天堂明星大乱斗X	174万6930份
	4	Wii Sports	752159份
	5	Wii的第一次接触	500564份

Check! 当月大事回顾

1月Wii的操作界面获得艾美奖。2月《任天堂明星大乱斗X》北美2周销量破百万。3月WiiWare配信开始，《最终幻想》等9部作品提供下载。4月DS全球销量突破7000万，韩版Wii发售。5月北美《Wii Fit》发售。6月北美Wii累计销量突破1090万。7月台版Wii发售，E3召开，Wii公布新周边。8月任天堂与业内多家厂商集体起诉烧录卡。9月《口袋妖怪 白金》发售。10月任天堂Conference 2008开催。11月NDS发售。12月在Square Enix的DQ9发表会上，传出10在Wii上制作的消息。

还有隐藏关!!





超级搞笑组合的拍箱子大对决

究竟哪个箱子才是最适合的呢?

平井 嗯，玩了那么多种不同的箱子，究竟哪一个才是最适合我的呢？最后我选的还是桐木箱啊。既容易拍打，而且听起来声音也不错。

柳原 很不错啊！拍起来啪啪啪的，好像太鼓的声音。

平井 就像高速敲打的和鼓一样。

柳原 在我看来，平井先生很擅长打击乐器，而且节奏感掌握得也很好。

平井 啊，那你最后选的是什么箱子？

柳原 最后我选的还是泡沫箱。

平井 好用是好用，但是……这个泡沫塑料的箱子是盛鱼的，一股鱼腥味，实在是太腥气了！

柳原 那就好好把箱子洗洗嘛！

（某编：你们两个一开始就不应该选一个装鱼的泡沫塑料箱……难道没个新的箱子不成么。）

平井 真是的。不过你究竟喜欢哪种呢？是腥气的还是不带腥气的？实际上，这个箱子的节奏感也是很不错的啊。

（某编：我看柳原你是存心喜欢鱼腥味才选的这个箱子吧……）

柳原 是的。说起来这是现在人类科技含量最高的箱子了吧。泡沫塑料是石油做的嘛，这是从液体变成固体的东西了。要是科技再发达一点的话，搞不好这个原料还可以酿成酒也说不定呢。

平井 泡沫塑料酿酒？难道你说的是汽油不成？不对不对，石油怎么可能做成酒呢。啊对了，游戏的模式很多，尤其是视觉效果化的模式真是很有治愈能力，大家一定要试试看哦。（某编：我都没[illegible]了。泡沫塑料酿酒……而且转换话题也太快了吧！）

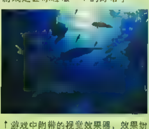
寻找最适合游戏的周边工具是我们进行实验的使命 经过反复多次的筛选，最佳的游戏工具脱颖而出！

●长度 32CM ●宽度 37.2CM ●高度 20.3CM	●长度：17.7CM ●宽度：24CM ●高度 9CM	●长度：33.2CM ●宽度 53.6CM ●高度 26.4CM	●长度：75CM ●宽度 51CM ●高度 27CM	●长度 4.4CM ●宽度 24CM ●高度 4.4CM	●长度：7CM ●宽度：10.4CM ●高度 4CM	●长度 19.5CM ●宽度 26CM ●高度 13CM
（柳原）	（平井）	（柳原）	（柳原）	（平井）	（平井）	（平井）
比刚才的纸箱小了点，所以操作起来更顺手，但[illegible]	手握的部分太碍事了。不好放遥控器，最好还是剪掉吧	柳原靠它创下了最速记录，但是有股鱼腥味，还是洗洗再用	金属外壳能很好地传达震动感，但是用久了会感到手有些疼。	和遥控器差不多一样大，因为太小，敲打起来不是件容易事	很软的质感，基本上能用，就是敲多了会凹陷[illegible]	拍打的时候会发出异常响声，另外，这也算得上是箱子吗

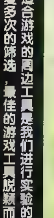
其实游戏还有这样的玩法

利用拍打的游戏进行身心的放松

怎么？游戏玩累了吗？那就听听音乐，轻松一下吧。在游戏中附赠的"视觉效果器"（Visualizer）是经常用电脑听歌的玩家们所熟悉的东西，无论是winamp还是windows自带的媒体播放器，甚至是大家常用的PSP与一些MP3，都支持这种视觉效果。Wii版的《一起来拍打》自然也包含了这种将音频文件播放视觉化的东西。其中，有的视觉效果器采用的色调与动态效果是很养眼的，玩家听着音乐看着屏幕，就会感觉到放松和治愈。随着玩家的拍打，视觉效果器还会产生不同的变化，果然十分新奇。这个游戏主要的目的是让玩家们放松身心娱乐自己，所以这样的设计也是很贴心的，尤其受到各位Light User的喜爱。如果你平时埋身于繁忙的工作学习之中，那么这个游戏是让你轻松一下的好帮手。



↑游戏中附带的视觉效果器，效果炫目，看起来很舒服。



2008日本360软件销售TOP10

●微软阵营的2009年

Xbox360在全世界的主机销量高达2250万台，但是在日本却依然在苦苦支撑。08年夏季之后，随着许多大作RPG的发售，360在日本的销售也有了起色。但是日本玩家对于xbox系主机的排斥性依然很强，即使是跨平台的作品，xbox360版的软件销量都无法和PS3版相比（GTA4就是个例子）。尽管如此，财大气粗的微软依旧继续在日本砸钱赚吆喝，希望在09年能够继续把机器的销量提升上去。

机种	排名	名字	销售量
	1	薄暮传说	174328
	2	最后的遗迹	123926
	3	无尽的隐秘	112392
	4	偶像大师 Live 4 U	58814
	5	恶魔猎人4	53257
	6	灵魂能力4	52698
	7	横行霸道4	49289
	8	使命召唤4	37858
	9	装甲核心	36396
	10	忍者外传2	35870

Check! 当月大事回顾

1月Xbox Live5周年，会员数量突破千万。2月Xbox360全球销量突破1800万。3月Xbox360 Arcade发售开始。4月《横行霸道4》发售，亚洲4国（地区）Xbox360主机降价。5月Xbox360全球销量突破1900万。6月"期待的作品在360上推出"主题活动开始。7月FF13美版宣布制作Xbox360版本。8月《薄暮传说》带动日版主机销量。9月日版360主机降价。10月《HALO 大战》宣布09年春推出。11月《战争机器2》发售，发生偷跑事件。12月Shooting Festa在秋叶原召开。

Focus on Game News

游戏新闻眼

游戏新闻眼，洞察游戏天下！最全面的报道尽汇于此！

←《星海传说4》无疑是目前最为期待的RPG超大作，官方公布的最新图片只能用艳丽来形容。

NDS新作《超级机器人大战K》参战作品2000后涣然一新

本刊讯 正在广大机战FAN们还在猜测下一代正统机战将花落谁家之时，眼镜厂就将答案摆在了我们面前，以"K"为新后缀的正统续作定于4月2日登陆NDS掌机，售价6090日元。

目前本作的开发完成度已经达到90%之多，应该是从很久以前就已经开始制作的。本次新作最大的特征就是参战作品绝大多数都变为了"2000后"的新一代机器人动画，并且还有多款系列首次参战的作品，其中《机动战士ガンダムSEED DESTINY》、《OVERMAN キングゲイナー》、《苍穹のファフナー》、《ガイキング LEGEND OF DAIKU-MARYU》等人气动画格外抢眼，更有饱受期待的老一代经典《机兽创世纪ゾイドジェネシス》参加，实在是让人不期待不行。根据制作人寺田贵信的说法，此次新作将是一次新的开始，为了迎合首次接触《机战》系列的年轻玩家，而将参战作品推向了新时代，而像《高达SEED D》这样在《Z》中登场过的作品的相关剧情也会与之前完全不同，玩过《Z》的玩家也同样能体验到新鲜的感觉，对比《Z》这将是更为倾向年轻化的新作，关于本作后缀"K"的含义，寺田解释说是代表"携带机"的意思。至于玩家们关心的这款NDS新作是否有声优语音，目前还没有相关情报。

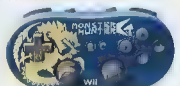
关于新作推出在NDS上的意义，恐怕是看中了NDS所具有的超广泛用户市场，希望可以吸引到更多的新年龄层玩家，在人气上与销量上都能达到一个更高的层次，这点从参战作品名单上就能看出，系列一贯的固定"客户"UC高达系全军覆没，绝对可以说是"江山换代 一去不返"，不管怎么说，更换新气象总是好的。

参战作品一览（★号为系列首次参战作品）	
マジンガーZ	电脑战机バーチャロンマーズ
破邪大星ダンガイオ	★钢铁神ジーグ
OVERMAN キングゲイナー	★苍穹のファフナ
机动战士ガンダムSEED	★ガン×ソード
机动战士ガンダムSEED DESTINY	★ガイキング LEGEND OF DAIKU-MARYU
神魂合体ゴーダンナー！	★机动战士ガンダムSEED C.E.73-STARGAZER-
神魂合体ゴーダンナー!!SECOND SEASON	★机兽创世纪ゾイドジェネシス

Wii版《怪物猎人G》发售日确定 《怪物猎人3 tri》体验版同捆发售

本刊讯 虽说老卡的骗钱计划传染到《怪物猎人》头上令业界一片哀呼，但厂商似乎想出了更吸引人的卖点，预定09年发售的《怪物猎人3》随《G》同捆试玩体验版于4月23日发售，准备掏银子吧。

本次CAPCOM预定推出的Wii版《怪物猎人G》将有两种同捆版式推出，随玩家挑选，第一种除了《G》本体和《3》的体验版之外，还附送怪物猎人游戏卡片宣传卡片一枚，第二种限量同捆版款式除了上面那三种东西外，还将同捆一支Wii专用的怪物猎人限定版经典手柄，上面印有《怪物猎人G》标志性LOGO和花边图案，相当有吸引力。此外，怪物猎人Wii版的联机收费也确定采用Wii点数充值收费的方式，也就是说无法免费联机，希望像PSP那样方便快捷无障碍同乐的玩家恐怕要失望了。

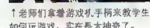


《怪物猎人G》推出Wii版本身就带着很明显的实验与探路性质，现在同捆的东西再一次证明了这一点，毫无疑问。

《Wii Music》进入小学课堂 美国音乐课程全新授教方式

本刊讯 任天堂公司正在与美国教育协会进行协商，计划将Wii游戏软件《Wii Music》以教学软件的方式带进小学课堂，以后美国的小学生将用《Wii Music》来上他们的音乐课。

宫本茂大师推出的《Wii Music》是Wii新概念游戏系列之一，由于其异质的游戏玩法和神奇的音乐创造表现方式，在全世界都引起了广泛的话题。本次任天堂计划将在全美51所学校推广使用《Wii Music》进行音乐教学，音乐教师们将带领着众学生手持Wii遥控棒操作屏幕上一个个音乐节拍，教授最基本的音乐常识，培养学生从小的音乐细胞，如果这项计划得到美国教育机构的支持，Wii主机就将堂而皇之地进入美国各大学校，成为标准的"国民主机"了。



↑老师们拿着游戏机手柄来教学生如何玩游戏，实在是太神奇了。

任天堂正在与美国教育部协商，而日本地区是否也会有类似举措，还要看美国实行的情况。

HOT TOP GAME NEWS

新闻直击

●来自微软内部的未确认消息，微软已经决定将全球性裁员1.5万人，占微软员工总数的16%，另外有消息指出，微软还有可能采用其他方式削减相关业务的生产成本，以确保2009年度业绩高于2008年度的财务状况。

●微软方面确认《侠盗猎车4》的X360版独占章节内容将于2月17日发售光盘版，以20美元的售价单独销售，无法上网的玩家也可能玩到新内容了。另外，还有传闻说《GTA4》另一个追加章节续篇也将以光盘格式推出，预定09年内发售。

●[illegible]《生化危机5》试玩版DEMO的配信下载日期，[illegible]日将同时于各大服务器开放下载，X360美版DEMO将于1月26日推出，[illegible]DEMO[illegible]12月5日[illegible]开放[illegible]过了。

●预定于3月26日推出的PSP版《机动战士高达 战场之绊 Portable》已确定将同时对应最大8人联机对战，以4VS4的方式进行组队战，PSP版仍将采用第一人称驾驶仓视角，并且可根据喜好变更操作方法和视角，[illegible]街机版手感更佳。

●SCE公布了PS3游戏《白骑士物语》的首次追加DLC下载任务，首款任务名为[illegible]，任务已于[illegible]日开放下载，[illegible]之后还将以[illegible]追加任务。

●丹麦哥本哈根两名正在玩游戏的青年竟然被赶来的警察部队抓住五花大绑按倒在地，事后得知原来是因两人玩游戏中过于逼真的枪声惊吓了邻居而报警，好在解除误会后警方释放了两人，不过被严厉警告要求玩游戏时声音要小一点。

●CAPCOM预定将于NDS平台推出的逆转系列新作《逆转检事》确定将于5月28日发售，价格5040日元，目前开发进度已进入最后的收尾阶段。

●SQUARE ENIX正式公布了《沙加》系列二十周年纪念作品——《魔界塔士沙加2秘宝传说》，预定登陆NDS平台，发售日暂定为2009年内，本作即为1990年于GB掌机平台推出的同名作品强化重制版，而并非之前传闻的完全新作。

口袋最新系列登场

本刊讯 POKEMON公司公布了妖怪级软件最新作《口袋妖怪 不可思议的迷宫 空之探险队》，对应NDS平台，暂定于今年春季发售，具体日期与售价未定。

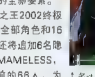
本作《空之探险队》是现今全世界累计销量超过1000万套的《口袋妖怪 不可思议的迷宫》最新作，于2007年9月同时发售的《时之探险队》与《暗之探险队》距今已近一年半，《空之探险队》将新增众多联机要素和追加人物、角色、道具种类，并将采用新的主人公，共增加5种妖怪主人公，合计19种可供玩家挑选使用，冒险途中的搭档也由原来的13种增加到21种。此外前作中尚未阐明的剧情将会在本作中得到完整演绎，玩过前作的口袋迷们绝对找不出任何理由将之错过。

↑时隔一年多这款《口袋不可思议迷宫》终于推出了新作，新要素满载。

去年的《白金》依然取得了大卖特卖的势头，相关衍生系列自然也不会甘于落后，相信到时候NDS软件销量榜上又要被口袋妖怪牢牢扛顶了。

《KOF2002 终极之战》售前最终报道 历史最多登场角色上演超华丽格斗

本刊讯 PS2版《格斗之王2002》即将于2月26日发售，众多格斗FANS翘首以盼的大作很快就要降临，本次将为大家献上关于本作最吸引人的全新要素。



↑多达66人的系列最高角色数量，如果平衡度能把握好绝对是研究价值很高的作品。

此款重制版的《格斗之王2002终极之战》不仅包括原版中的全部角色和16名NESTS篇的登场角色，还将追加6名隐藏人物和全新的原创角色MAMELESS，总计可使用角色达到空前的66人，为KOF史上人物最多的一次。游戏中的画面、角色设计、超杀特写、插图设计等都经过完全重新绘制，SNKP最强御用画师**ヒロアキ**全权担任此项任务，音乐方面所有的BGM也都重新进行了混音制作，视听享受均将达到历代最高的华丽水平。与《98UM》一样，本作也将追加丰富的任务模式、挑战模式等，共计50个课题等待玩家去挑战。此外，原NEO GEO版的《KOF2002》原版也将完全收录于同一张光碟中，完全是一款集"KOF NESTS篇"之大成的完美作品。另外，由于斗剧09初步名单确定没有《KOF》系列作品，本作发售后的表现是否能将情况改观再度杀入斗剧是值得关注的看点。

PS3动作冒险《神秘海域 2》大量新情报 转战西藏高原追随先人探索香格里拉

本刊讯 被誉为PS3平台最强动作冒险游戏的续篇《神秘海域2》最近放出了最新情报，开发工作室顽皮狗为我们透露了更多舞台故事背景，以及本作中将新增的魅力动作要素。

游戏主角德雷克追随的是伟大冒险家马可波罗的足迹，在700年前这位伟人满载着14艘金银珠宝船由元大都出发，到达意大利后只剩下了10几人的一条破船，而这之间留下的历史空白成为了永远的迷团，我们的主角德雷克船长要探索的就是这段马可波罗留给世人的不解之迷，在前往西藏高原探索途中，他寻找到了马可波罗曾提到的世外桃园"香巴拉"，并将深入探寻隐藏在历史背后的真相。

本作新增的动作要素"潜行"将可使玩家选择如何隐秘行动并与敌人战斗，更为有效地从敌人眼皮底下完成探索任务，体验潜入冒险的动作感觉。新作还将对德雷克本人做出更为细致的刻画，其人物心理的多面性和明暗面也都将展示在玩家们眼前。

本作将尽最大可能地运用PS3的机能，场景设计、人物建模、过场切换、动作捕捉等都将达到新的境界，用开发人员自己的话来说，游戏整体素质将有着比前作不只一个台阶的超强进化，这将是"目前为止最强悍的PS3游戏"。

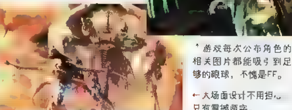
↑船长大人将在西藏的高原一同追随先人的足迹。

《最终幻想 13》美日版发售日初步确定 日版09年夏双版本美版2010年4月前

本刊讯 经过超漫长的开发，神作《最终幻想13》终于初步确定了大概的发售日期。SQUARE・ENIX方面已确认PS3日版将会赶在2009年夏季推出，而PS3/X360的美版则在半年后的2010年4月。

《最终幻想13》的开发进程之缓慢是妇孺皆知的，全球经济不景气也影响到了大批游戏开发商的工作进度，虽然SE对外宣称游戏开发没有受到影响，但很显然与之相关的业务，比如素材收集，人员流动。开发用品的采购等等必然受到了一定程度的波及，以SE自己的话来说，《最终幻想13》的开发小组正在全力以赴，没日没夜地开发这款作品，以保证游戏能在09年早些时候与玩家见面。目前游戏的试玩版已确定将于3月随同《FF7AC》蓝光版一同捆绑发售。之前厂商已经通过媒体放出了试玩版相关的内容图片及影像，以此看出游戏目前的开发进度比较顺利，战斗系统相关的设计已经趋于成熟，整体架构已基本成型，尚需做一些优化改良工作，及增加更多吸引人的可研究要素，相信试玩版放出后我们会看到更完整的内容。

以目前的情况来推测，PS3和X360的美版不会比PS3日版晚太多时间，因为游戏庞大的开发费用显然无法用PS3日版一个版本就能收回来，SE预支的这笔帐肯定要在最短时间内得到返还，因此，等待X360版的玩家应该不会等多少时间，前后脚发售的情况也是很有可能的。



↑游戏每次公布角色的相关图片都能吸引到足够的眼球，不愧是FF。

←大场面设计不用担心，只有震撼两字。

HOT TOP GAME NEWS

新闻直击

●SQUARE・ENIX放出了PSP《[illegible]》第三[illegible]，[illegible]入之后将可得到特别[illegible]。[illegible]

●PSP游戏《[illegible]》确定将于[illegible]发售，价格5040日元，本作将支持最多[illegible]人联机对战。

●于2008年发售的PS2游戏《新世纪EVA 钢铁的女友—特别篇》确定将移植PSP平台，发售日09年4月9日，通常版价格3990日元，限定版6090日元，本作将支持PSP2000及PSP3000的TV输出功能。

●[illegible]FF之父[illegible]Wii是一款非常有潜力的主机，[illegible]能够[illegible]针对Wii平台制作[illegible]游戏。

●根据最新统计，[illegible]三大家用主机已[illegible]明显的销量差距，[illegible]一个月的数据，美国Wii月销量为400万台，X360为320万台，而PS3则只有180万台，欧洲其他地区的销量也都有着相似的情况。

●包括微软、任天堂、索尼、摩托罗拉在内的36家企业被一家名为[illegible]Media的公司告上法庭，理由是侵犯了其"[illegible]分级控制系统"的专利，Wii与X360中使用的家长分级[illegible]，诉讼进程目前还在审理中。

●08年12月NPD销量统计，Wii[illegible]，X360销量144万，PS3则为72.6万，X360与PS3的销量比达到了2[illegible]。

●预定2月27日[illegible]的PS3超大作《杀戮地带2》将于2月26日在PSN上提供试玩版DEMO，此作[illegible]Xbox官方杂志评价为[illegible]《战争机器2》比肩的PS3超大作。

●以日式和风[illegible]为[illegible]Wii平台[illegible]RPG作品《胧村正》预定将于09年4月发售，本作[illegible]。

●[illegible]1月29日[illegible]PSP[illegible]游戏《[illegible]共鸣》公布了[illegible]，将收录《[illegible]时钟》与《[illegible]》的[illegible]CD，[illegible]作品的玩家不妨收藏一款。

电软视点

NDS自制游戏开发者的一百天小黑屋

“抵制任天堂的100天”

前不久，一名国外业余游戏开发爱好者罗伯特·佩罗尼（Robert Pelloni），开发了一款NDS的RPG游戏《Bob's Game》。为了想发售游戏，他向美国任天堂索要SDK（也就是软件开发工具包），但他的诚意却没有得到美国任天堂的回报。为表示抗议，他闭关自己100天，并于近日开始闭关。

在此期间，他将足不出户的呆在向全球同步实况直播的小屋内，无法上网，也没有电视，仅仅保留了一个手机来查看能否收到能令他提前终止这种自虐行为的电子邮件。罗伯特表示他将坐在摄像头前等待北美任天堂BOSS雷吉亲自过问此事直至抽搐昏厥。

1 这就是罗伯特花费5年时间自制的游戏。

“我的个人站点目前每天有超过数千名的访问者，这其中除了各种关系人物，杂志编辑，记者等等以外，任天堂本身的人也有，我真的希望任天堂能够试一试我的《Bob's Game》”。

《Bob's Game》

《Bob's Game》是由罗伯特自己一人独立完成的NDS自制游戏，从创意、剧本、代码、美工等各个方面全都是由他自己完成的。这是一款2D画面的RPG游戏，流程大约在20个小时左右，题材方面与传统的RPG作品差不多，剧情、各种谜题、道具收集、有趣的战斗、丰富的敌人等等要素全都齐全。游戏中有超过200个的NPC角色，罗伯特还为他们设计了许多个性化的台词，包括环境以及对话等要素都会随着游戏中的时间以及天气等有所变化。

由于此前他从未学习过这些技术，所以每一样都得在没有人指导的情况下自学，因此这款游戏的开发时间一共长达15000个小时，前后用了整整5年的时间。从这个数据我们就可以看出罗伯特为了完成他心目中的梦想——“自己制作一款NDS游戏”投入了多么巨大的精力。

然而，在最后时刻，他栽倒在了任天堂的大门之前。

自制之难，难于登天

在此之前，NDS上的自制游戏有么？当然有，尽管数量确实极少。《Bob's Game》不是第一个NDS上的自制游戏，但它绝对是NDS上第一个想要得到任天堂官方认可和正式发售的自制游戏，这就是本次风波的来源所在。

以前的NDS自制游戏往往都是作者完成之后，直接将ROM发布在网上供大家下载游玩——当然，是通过烧录卡，而不是制作成卡带正式发售。罗伯特的《Bob's Game》，则是希望能够从任天堂那购买到官方的软件工具开发包，成为一个得到正式授权的游戏，从而上市发售。

在罗伯特的自我阐述中，他本人在一年前就开始与任天堂开始接触，希望能够得到官方授权。无奈其接触的几个任天堂部门直接相互扯皮，最后对方告诉他会在6~8周内做出回复，如今19周都过去了，任天堂方面仍然没有任何回音……

商业还是自制？这是个问题

说到自制游戏，已经不是什么新鲜事了，如今在许多开放平台，特别是手机上，各种自制游戏层出不穷，而且其中好玩的游戏也为硬件的销量起到了不小的推动作用。即便是在家用机平台上，无论是360还是老任自己的Wii，都有鼓励玩家或是小团体制作以及发布自制游戏的平台，例如Wii上的就是“Wii Ware”了。但是在NDS上，为什么任天堂会采取这种“不合作”的态度呢？

原因就在于此前并没有先例，在近代家用机的发展史上（早期PC平台的不算），由玩家单独制作并进行发售的游戏，这还是业界的头一次（Wii Ware上是通过下载而并非实体卡带销售的方式），特别是在美国这种案例制的国家，一旦有了“第一次”，那么以后类似事情都得遵循这个准则来处理，任天堂有此顾虑也是可以理解的。但从“大势”来看，一个更加开放的平台和系统是不可避免的，这也能更大提高玩家们的热情，当然，任天堂必须对游戏质量做好一定控制。

无论怎样，对于罗伯特的努力，都应给予相当的肯定——无论是在游戏制作上的付出和这次为了自制游戏“合法化”的斗争，这是一个对游戏真正有爱的玩家，值得尊敬。□文/北斗

电软视点

生的没死的多，日本玩家将要绝种？

根据日本厚生省2008年12月31日统计，2008年日本新生儿数量再次减少，人口自然增长数达到了5.1万人，刷新了历史人数减少率新记录，出生率下降令近千所学校面临关闭，还将令对应青少年龄层市场的相关产业逐年萎缩，包括电子游戏、玩具、动漫产业等，若干年后将因受众群的降低而越发偏向消亡。”——日本《朝日新闻》”

电玩产业近年来的情况，众所周知已经从以日本为中心的东方市场转化为欧美中心全球化发展，对比欧美市场的逐年增长，日本市场却在逐年萎缩，变得越发不景气，日本新生儿减少导致用户群降低的问题被提上了台面，这虽然不是游戏这一个产业所要面对的问题，但用户群的减少势必让日本游戏产业变得越发步履蹒跚。

200年后日本人将灭绝？

日本厚生劳动省在2005年就发布过研究报告称，日本人在近些年的年度出生率在不断降低，甚至达到了1.03%以下，远低于2.08%的安全线，人口呈现明显的负增长态势，以此推算，到本世纪中叶的2050年，日本民族人口将比现在减少3000万以上，占现在人口的25%，照此速度200年日本民族将会从地球上消失。以上是根据科学理论推算出来的，出生率降低的确会让一个民族逐渐走向消亡，历史上很多民族都验证了这一点。且先不论未来的事情，这种情况确实已经影响到了现今的娱乐产业，游戏、动漫、模型等这些所谓的日本宅文化产品在上世纪八、九十年代达到了黄金顶峰，而进入二十一世纪后的这个十年却呈现出明显下降趋势，人口老龄化恐怕是重要原因之一，原来热衷于这些东西的少年都已经长大成人，都要为事业家庭担负更多的事情，对那些东西的消费欲望自然大为减少，而因为出生率的降低，他们的下一代从基数上就无法与父辈们相比，消费力肯定就要打上折扣，相关产品的销量就会成问题，这就是连锁效应，谁也无法回避。想想早年前动辄数百万的游戏销量，对比现今50万万岁的现状，日本玩游戏孩子的数量确实少了，如果有一天，日本再没有玩游戏的孩子了，我们也不用为之奇怪。

高教育=低出生？

日本是仅次于美国的世界第二大经济强国，日本人也非常重视教育事业，受过高等教育的日本人所占比率相当高，而高教育素质带来的却是对生活等诸多方面更多的考虑，低出生率，并不是日本人生育能力有问题，而是越来越多的日本人不愿意生孩子，在当今日本下，要养一个孩子到大学毕业需要的费用何止千万，中国在这方面和日本比只是小巫见大巫，受的教育越高，思想考虑越成熟，越全面，那种“传宗接代”的原始观念就看得越淡，换来的是对现实生活经济负担方面的考虑，新生儿的降低，也算是一种普遍的社会现像，这不仅是在日本，在很多欧洲国家也要面对这种人口负增长的趋势。

宅文化的后遗症？

宅文化为日本带来什么？繁荣的游戏动漫产业？大量衍生的社会扭曲现像？这都不重要，对于某些人来说，它带来的是日本人从心底里思想观念的改变，大量沉迷宅物、萌物、2D情节的宅男宅女们难以接受现实生活的琐碎繁事，不愿考虑太多关于未来人生的事情，造成日本人结婚生子的年龄层普遍升高，甚至大龄未婚也何其之多。新生儿出生速度下降，相对应的年龄层数量减少，市场销售变得不景气，这种连锁是无法避免的，也许，日本宅文化，最终就要被日本宅文化本身自我摧毁。

对比美国的无奈

美国比日本还要发达，可美国的人口增长率逐年都在攀升，加上美国人的消费能力比日本人还要高，美国市场的规模早已超越日本成为游戏产业市场的第一大国，对于任何产业来说市场就是一切，美国低年龄层的数量激增是美国市场扩大的重要原因。对比日本，美国人为什么对待这个问题看得那么宽呢？这可能要归功于美国大环境比较宽松，没有日本那么紧张激烈的生活竞争，生活节奏也没有那么紧迫吧。如果日本人生活的范围再大一些，可能就没有这么多问题了，当然这是不可能的。

日本玩家在减少，欧美玩家在增多，逼迫日本厂商不得不去开扩更多的海外市场，日式游戏的出路在哪里呢？□文/翅膀

疾风流言帖 Vol.26

这个09年初可真是出奇的冷清，游戏少之又少先不说，世界范围的经济萧条让无数人失业回家，微软、索尼、EA这样的大厂都难以避过这股风潮，2009年就在这样一片狼籍之中开始了，似乎有些令人伤感，不过过了这个月，2、3月的游戏狂潮就要来了，那时游戏的热血又将会澎湃而来，现在，就当是暴风雨前的寂静吧。 □责编/旭房

09年E3展新看点？SE将展示新多人在线游戏

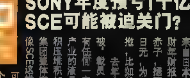
之前本刊曾报道过SE的《FF11》的制作小组计划制作一款全新的大型多人在线游戏，并且已经投入了开发工作，现在有消息称，这款全新的在线游戏很有可能将在今年E3正式亮相。

据《EGM》的传闻，这款新在线游戏将以MMO游戏的身份参展09年的E3展，暂用代号为"Rapture"，开发小组正在全力制作这款游戏，以争取E3时可以拿出令玩家满意的展示内容。其实早在2005年，SE的《FF11》的制作小组就透露过他们将开发一款新的多人在线游戏，只是当时没有说明任何的实际内容，也不知道是否与《FF11》有关（现在也不知道），不过小组到是提到过这款游戏的对应机种，原定似乎是X360与PC平台，近来有传言说还将会有PS3版。编者按：以现在SE的战略，全平台推出应该是比较可靠的，而今年E3还有半年多时间，相信《FF11》小组会给我们带来惊喜吧！

EA预计将再次裁员 手机部门将遭殃及？

EA公司前段时间刚刚公布了首批1000人的裁员名单，而根据有关消息称，EA内部将有可能再度大幅裁员，规模达到400人以上，旗下的手机游戏部门EA Mobile将被裁得一人不剩。

消息指出本次二度财政计划将在今年四月底实施，这也是EA年度员工劳动合同到期的前后，目前尚不清楚裁员的原因是否与公司结构调整有关，但借合同到期为契机进行大规模裁员应该是比较确定的，因为公司营业额不景气，减员增效的方案是从去年底就定好了的。据称手机游戏部门EA Mobile的一部门员工已经被告知将不再续约，还有很多人也将被迫准备后路，合计将超过400人。编者按：EA旗下的游戏部门实在太多，借着这次重新整编一番吧。



SONY年度预亏1千亿 SCE可能被迫关门？

来自日本共同社的消息，SONY集团预计在08财年财报中将出现1994年以来从未有过的巨额赤字，据不完全统计，其亏损幅度将达到1千亿日元，为此一些长期亏损的部门有可能被裁撤，比如SCE。

去年席卷全球的经济危机让这个世界都被"裁员、亏损、赤字、倒闭、解雇"几乎没有任何一家幸免，全球市场的低迷，让SONY主产业的液晶电视等家电产品销量一落千丈，库存积压堆积如山，加上日元升值带来的出口受阻，集团整体在财年末将被划上大大的红字，因此，像SCE这样常年亏损且无上升势头的部门，极有可能被列入裁撤的名单中。编者按：整个世界都在亏，SONY怎么能不亏，看今年经济的走向了，09财年如果仍预计整体亏损的话，SCE可就不妙了。

蓝光不是什么新鲜东西 X360也将外置蓝光播放器

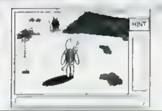
去年上半年蓝光与HD的格式之争由于时代华纳的倒戈，一击而宣告结束，到今天已经快一年了，微软近日表示，如果消费者选择蓝光为唯一的媒体格式，微软的主机也将会采用蓝光为自己的光碟格式。

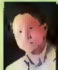
蓝光格式是由SONY与其他多家厂商共同扶植的次世代媒体格式，蓝光赢下格式之战无疑是对SONY和PS3的一大胜利，现在PS3销量里面也有相当成分的蓝光份额，不过微软Xbox全球平台营销主管阿尔伯特·派内罗认为，虽然消费者选择了蓝光格式，但这不意味着PS3将成为唯一的蓝光格式主机，微软的主机也可以播放这种媒体格式，不同的是，PS3内置了蓝光播放器，而微软要播放蓝光则会外置蓝光播放器，内置光驱只运行游戏本身，这是有本质不同的。编者按：DVD肯定要随着时间而淘汰的，而现在来看下一代媒体格式只能是蓝光了，无论过去竞争怎样，格式这个问题上微软还是要软一下的，该用还是得用，除非微软想走非主流用HD，这似乎不是微软的风格。反正对于微软来说，蓝光只是一个版权费的问题罢了。

《塞尔达传说》新作确定？概念图放出，专利局透露宫本茂已注册最新专利

美国专利申请局最近传出消息，宫本茂很有可能已经注册了一项新游戏的专利商标，而这项专利将是其一款旗下大作的开发项目，有非常大的可能性是《塞尔达传说》新作。

专利局透露出的消息表示，有一项名为"宫本茂Miyamoto Shigeru"的专利被提出申请，并递交了相关概念图片，名称为"XXX传说"。虽然没有什么实质性的内容，但从申请的细节和图片的外观，还有那个相当明显的半个名字，《塞尔达传说》将是可能性最大的。回想很久以前就有相关传闻被放出，只是一直就没有消息，难道这次，宫本茂真的要将之赋予实现了吗？编者按：单从目前的数据和几张概念图来判断，还不能确定是否就是《塞尔达传说》，只能说以"XXX传说"的代号，还有宫本茂的申请，《塞尔达传说》的可能性会比较大，从图上来看似乎会融入全新的概念，不过以宫本茂的才能，打造一款全新的"XXX传说"也不是不可能的。





09年SONY的重心会放在PS3上 我们有很多大作，还有很多惊喜

SONY全球工作室总裁吉田修平："2009年将是属于PS3的一年，我们会把主要精力都投入到PS3业务之中，情况在向好的方向发展着，一旦PS3业务的收支达到平衡，我们就会飞速向前发展，软件方面，我们将《杀戮地带2》、《暴雨》、《战神3》这样的大作献给玩家，还有众多正在酝酿中的惊喜，敬请期待。"

全新的"我们有"系列，我们来期待一下吧，他能给我们带来什么惊喜。

游戏厂商全球化发展是大趋势 09年我们将有更多的项目投入开发

SQUARE·ENIX社长和田洋一："以前游戏厂商只是将游戏出口的海外，但现在我们必须专门针对海外市场来做一些东西，《DQ9》的发售日已经确定，09年我们很多新项目已经投入了开发，这将是最为理想，最为值得期待的一年。"

现在业界的变化让SE不得不向海外做出转变，和田洋一是个聪明的商人，他知道要想令SE长盛不衰就得随着世界的改变而让自己改变，这样不得不做

下一代主机对我们来说还很遥远 X360的寿命还有很长，真的很长

微软Xbox娱乐部总裁沙内金："我们不打算急于推出下一代主机，或者可以说微软还没有考虑过这个事情，对比上一代Xbox，X360的寿命要长得多。现在还不是大幅提升技术换代的时候，也难以实现这样的技术，玩家们也不会接受只提升些许画面带来的换代，我们要做的还很多，比如硬件的新功能和改良。"

上一代Xbox因为迅速失败才过早的换代，而这个时代X360早已站稳了脚根，现在正是其最为风光，最有前途的阶段，微软正准备用其大展拳脚，大干一番事业呢，当然不会去想什么下一代的事情。

现在日本业界已经和世界接轨 我的工作室也必须进行国际化改革

《MGS》总监督小岛秀夫："我承认欧美的业界风潮已经逐渐影响到日本，以后国际化的市场竞争将会更为激烈，为了应对这种情况，我的工作室Kojima Productions将成为一支国际化的团队，一支能与世界级顶尖水平相抗衡的强大队伍，我们将与世界水平并肩前进。"

小岛秀夫的游戏本来就是在欧美比日本更受欢迎，《MGS4》日本卖了60万，美国却卖了好几百万，这足以说明，岛更应重视欧美市场，或者换句话说，他的游戏并不是日式的，而是日本人做的欧美式游戏，说的更恰当些是"全球式"的游戏，他不全球化发展，说了都没人信。

电软视点

自觉！为无双注入钢之魂！

《高达无双2》的强势登陆，可以说一扫当今无双系列低迷和颓废，本座在游戏了本作上百小时后，深感到制作组在创作思路上又有了源泉，这让人又欣慰又惊喜。毕竟无双不能就这么倒下去，需要注入新鲜血液来焕发青春。不光是《高达无双》系列需要进步，《战国无双》系列和《真・三国无双》系列也该向这次的《高达无双2》学习和借鉴，以多方取长补短，相互团结，共同进步。

一骑当千与一机当千，两者各有所长！

借助当代主机的强大机能，《高达无双2》的同屏机体数已经相当令人满意，在这点上，PS3版《真・三国无双5》基本与之持平。在地图设计方面，《高达无双2》还是略逊于《真・三国无双5》，当然这有很大因素是限于题材，《真・三国无双5》地图将险要的地势，与战略性结合的很不错，高低差的设计配合奇袭系统：当拿下一个战略要地后，可以通过游泳来抄近路突击敌阵；还有进攻同一个城可以选择还几条进军路线，有的路程近但有障碍+伏兵，有的路程远，关卡多，但容易快速突破，这些都要反复体验游戏后，才能得出结论。

↑与巨大MA的对战是本作的最大亮点之一，非常有紧张感。

《高达无双》系列虽然在地图设计上略显单调，但其攻击招式的设计却是一大亮点，这里所指的理所当然是“推进器”的加入。在游戏里“推进器”当然不仅仅是单纯扮演着“加速工具”，由“推进器”所发动的冲刺攻击可是本作的攻击中的一个重要环节。能用冲刺攻击取消蓄力攻击，而在冲刺攻击后有能连接蓄力攻击和普通攻击，使得连续技的衍生变得更丰富多彩。并且在空中受身后，还能利用“推进器”来快速脱离也是一个很好用的技能。与《高达无双2》的冲刺攻击相比，《真・三国无双5》的固有技性能就有些参差不齐，比如，同为使用神速的武将，张辽的神速效果就明显没有周瑜，貂蝉的好，而且技能的种类比较少，希望能像《战国无双2》中那样，武将的固有技能更有性格，更实用。

绊之力，共赴传说之挑战！

《真・三国无双5》中，先不谈我方的普通NPC了，就连总大将也是那么的“脆”。不论难度，只要一时没有及时救援友军，其就会阵亡。相比之下就算是最高难度下，《高达无双2》的友军NPC足以担当《真・三国无双4》中天下奇才般的护卫了。在诸多王牌机体4级部件解禁的高难度关卡中，只要先帮你的友军清除其身边的杂兵以后，他们就会配合玩家一起行动，特别是几名友军在一起时，还能一拥而上去群殴敌方总BOSS机，虽然它们的AI也不是那么的高，但它们无论是做帮手还是盾牌都很不错，联手起来还能让BOSS持续浮空，正所谓乱拳打死老师傅！而且与友军联合发动的组合SP攻击首先在攻击形式上就和通常的SP攻击不同，而且很多组合SP攻击的性能也非常不错，这点绝对值得三国、战国系列借鉴。如果三国、战国系列也能加入各武将之间的友好度设定，在好感度达到一定高度会出现专署任务，这绝对会令游戏的素质提升一个层次。□文/七曜

↑本作的另外一个亮点就是地面sp攻击和空中sp攻击的区别。

《高达无双》也需要UNIQUE武器！

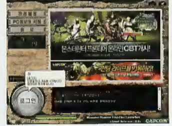
《高达无双》除了地图关卡设计稍有欠缺外，最大的不足就是缺少，无双系列的标志之一，UNIQUE武器！《高达无双2》的4级部件解禁任务就很有以前无双系列中入手UNIQUE武器的感觉，不过还是有点笼统化，需要以后在具体环节下功夫，比如增添很多每个王牌机师的独有任务，必须依次完美才能将4级部件解禁。记得BANDAI在PS2时代推出过一个《高达RPG》，里面就可以收集各个高达名机的专用部件或武器，例如ν高达的浮游炮；地狱死神高达的电光镰刀；沙漠高达改的沙漠军刀等等。我想在不久的将来，各个王牌机的专用也绝对会在《高达无双》系列中登场！

电软视点

《怪物猎人》PC网游走进国门？

2009年对于喜欢《怪物猎人》的中国玩家们来说也许是值得激动的一年。CAPCOM准备将自己旗下的大作《怪物猎人》的PC版网游《怪物猎人开拓者Online》正式推向中国市场。在此之前，《怪物猎人》系列在中国大陆地区没有行货，玩家们只有通过购买水货和使用盗版的方式进行游戏。

《怪物猎人》系列始自PS2平台，自从PSP版的《怪物猎人Portable》发售之后，这个游戏在包括中国和日本在内的亚洲国家的玩家当中掀起了一阵阵热潮。PSP主机也在《怪物猎人》的带动下流行起来。现在无论在中国还是在日本，PSP玩家中有相当一部分是《怪物猎人》的忠实支持者，其中包括著名的游戏制作人野村哲也。当《怪物猎人Portable 2G》发售的时候，这个游戏创下了PSP游戏在日本的销量和销售速度记录。



↑《怪物猎人》韩国版的文字翻译做得不错，希望中文版做得更加精彩。

《怪物猎人》的PC版网游从2007年开始提供客户端的下载，但是CAPCOM官方宣布该游戏不支持海外客户，所有来自海外的IP都会被无情地封杀。目前国内玩家的电脑配置玩这个游戏基本上已经没有什么问题，但是因为日服拒绝日本以外的玩家加入，因此要玩PC版《怪物猎人》网游的话就必需得使用代理，方法比较复杂，而且还得调整时间、语言系统等等，一般的国内玩家很难上手。而且即使上了日服，一旦被发现是使用代理的海外玩家，就有被日本玩家投诉继而被CAPCOM封号的危险。《怪物猎人》PC版本身是一个封闭的日本网游，中国玩家玩不到，只能说是遗憾。

不过这一切将在09年改变。CAPCOM借助PC版《怪物猎人》向中国内地输入游戏的计划使不少喜欢《怪物猎人》的中国玩家高兴。首先这是由正规的游戏公司向国内输入游戏，玩家们玩到的是CAPCOM官方授权的版本，而且语言界面也会得到官方的汉化，收费虽然目前不是很清楚，但是估计也会像日本一样分为免费与收费两个不同的版本，而且国服的费用肯定比日服便宜。玩家们不必使用代理和采取各种麻烦的手段就可以安心地玩到PC版，这也是该游戏吸引人的一个地方。

对于CAPCOM来说，它也是看到一些日本同行在中国推的PC版行网游的成绩之后决定将《怪物猎人》带到中国市场的。如果这一计划能够顺利实现的话，那么这将是第一个正式在中国内地发行的《怪物猎人》游戏。08年的时候，韩国的NHN代理了《怪物猎人》PC网络版，游戏的语言也被翻译成韩语。韩国版的成功使CAPCOM产生了向中国市场输入该游戏的想法，如果顺利的话，今年中国的《怪物猎人》玩家们就可以玩到了。而且作为网游，本作采取下载和按月收费的方式，可以有效地杜绝盗版。而游戏的收费是中国方面的代理商进行操作的，应该是大家普遍可以接受的价格。对于玩家们来说，这才是最有影响力的选择《怪物猎人》的理由。自从这个游戏在国内随着PSP一起流行起来之后，各种原装的组装的正版的山寨的周边产品和攻略书籍充斥着市场，玩家们为《怪物猎人》投入的资金，其实也不比日本玩家少了。如此巨大的市场潜力是CAPCOM选择中国作为下一个《怪物猎人》网游市场的重要原因，如果在中国收不到收益，那么它是不会投入那么多的。希望各位《怪物猎人》玩家们在游戏引进之后多多地支持，毕竟能玩到国服的《怪物猎人》网游也是一件不错的事情嘛。□文/猴子

《杀戮地带2》中文版预定，PS3汉化三连发

EXPRESS CHINESE

专递

索尼台湾分部(SCET)于2008年12月18日宣布，预定于2009年在台湾地区陆续推出多款中文化PS3专用游戏，2009年2月将与欧美同步推出最受瞩目之第一人称射击游戏《杀戮地带(Killzone 2)》中英文合版，预定对应全球连线对战。

《杀戮地带2》是PS2版《杀戮地带》的次世代续作，游戏由总部设于荷兰阿姆斯特丹索尼旗下的Guerilla Games工作室担任开发。PS3版《杀戮地带》的开发费用将远超过1600万欧元（约和1亿6千万人民币），被索尼寄予厚望。本作中文版的发售，对于我国玩家而言无疑是一大好消息，而同时，SCET还宣布了另外两款PS3游戏的中文版计划：《恶魔之魂》与《垃圾箱》。

SCET欲推出更多中文游戏

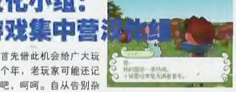
除了《杀戮地带2》之外，另外两款预定发售的中文游戏就是《恶魔之魂》与《垃圾箱》。

《恶魔之魂》由《装甲核心》系列开发商From Software制作，游戏类型为动作角色扮演，讲述了一个围绕着"魂"所展开的惊心动魄的冒险故事。玩家扮演一名无名冒险者，以类似《上古卷轴》的自由探索模式潜入波力塔尼亚王国，封印魔兽并拯救人类于毁灭边缘。本作预定发售时间为年初，而非代理商讯源国际的产品目录中由于笔误写成的2月5日。

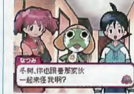
在《垃圾箱》中玩家将处理充满世界各地的大量垃圾，垃圾箱中不仅有易拉罐等日常生活垃圾，还将有诸如邮筒、摩托车、机动车等大型垃圾，玩家需要通过排列整理将其销毁。本作基本上属于小品级游戏，就看创意和实际素质能否让人满意了。

SCET表示，今后仍将与SCE Asia共同继续争取更多厂商的支持，推出更多优质的中文化游戏。为能更加扩大PSP平台规模，以及游戏市场的更加蓬勃发展，广泛娱乐市场的创造，这几项目标的达成而继续努力。

汉化小组：游戏集中营汉化组



首先借此机会给广大玩友拜个年，老玩家可能还记得我吧，呵呵。自从告别杂志已经有好几年了，一直在打理自己的小论坛，同时结交了不少朋友，也是借此契机开始走上汉化游戏的路。07年的时候特别迷恋军曹，发现出了这个游戏以后就尝试着做做，后来就拉上K9999一起把这个《KERORO军曹找茬大作战》给弄出来了，从这个游戏的发布我们的游戏集中营汉化组正式成立了，加上帮忙测试的执行者&小星，这个3人的小组算是开始了运作。对军曹的痴狂让我们做了第二个游戏《KERORO军曹全员集合》，从这个游戏开始发现对于翻译的急缺，不过从《七龙珠DS》和《混乱迷宫AWAY》汉化的时候星辰细雨被小星给挖过来了，这才使得这两个RPG的翻译速度大增。目前我们小组还是维持4人状态，最近会开始下一个游戏的工作，还请大家一定要捧场的。对游戏的热爱让我们走上汉化之路，但是这不是我们愿意看到的，我们愿意看到真正名正言顺的中文游戏。



——游戏集中营汉化组组长 gokumine

RPG大作《思乡之风》汉化版发布

最近NDS上的汉化游戏发布也是接二连三，这次就有7款游戏之多，其中最值得瞩目的自然然是《思乡之风》了。本作素质非常高，在编辑部内受到多人好评，属于推荐之作。此汉化版由中华ACG民间公会制作并发布，本作汉化难度最大的地方莫过于里面的大量名词了，也因为这些名词本汉化版从去年圣诞节延期到今年1月初发布，光系统文本就占了700多K。

近期NDS汉化游戏

游戏名称	汉化程度	汉化组
野兽刑警	基本完善	唐啸
波斯王子·堕落之王	基本完善	天使汉化组
凯蒂猫的熊猫运动场	基本完善	CROSSTZCW、卡融
能源小精灵	基本完善	神兽汉化组
泡泡龙 双重射击	基本完善	星组
盗国首领战·信长的野望	全文本汉化	打酱油汉化组
思乡之风	基本汉化	中华ACG民间公会

经典回顾：《恶魔城·月下夜想曲》

传说中每一百年只会出现一次的吸血伯爵的城堡，突然神秘地重现。这股强大力量的出现，彻底改变了一个男人的命运。他的名字叫阿鲁卡多，曾经同拉尔夫·C·贝鲁蒙多联手摧毁了自己不朽的父亲，德拉克拉伯爵。为了封闭自己被诅咒的血统，他将自己的能力封印，进入了本该是永恒的睡眠之中。但是他的长眠却被这股力量所打断。他清楚地知道，邪恶的力量再一次在他的故乡复活了。

提起"月下"，在我国玩家中绝对的如雷贯耳，恶魔城系列在我国本来就有着数量众多的支持者，而"月下"更是公认的系列超经典。这样一款神作，无论什么时候拿出来重温都绝对相当有价值，而且，由于PSP上PS模拟器的完善，对本作有爱的某些玩家还特意制作了可以在PSP的PS模拟器上运行的本作中文ISO以及完美中文攻略与资料的同捆包，非常之便利。

←月下是恶魔城系列中的超级经典，在我国有着极多的支持者，强烈推荐给没玩过的朋友。

FF纷争，菜单汉化也是汉化

近期PSP上一共有5款汉化游戏发布，其中的大作级别游戏自然是《最终幻想 纷争》与《恶魔城X 年代记》。其中，《最终幻想 纷争》只是菜单汉化版，此为个人制作的菜单汉化版，由"AZASR"个人独立汉化，本版本仅汉化了游戏的菜单部分，对话文本及其他部分依然为日文。对纷争有爱的朋友可以下载尝试。话说，虽然菜单汉化也算是汉化吧，不过纷争这游戏菜单汉化的作用还是比较有限的，想要玩完全汉化版的朋友可以继续等待天幻与CG联合汉化的版本。

↑"菜单汉化版"的FF纷争。

《恶魔城X 年代记》也是非完全汉化，按汉化小组的说法是，"仅趁元旦佳节时机，放出来凑凑热闹。"PS部分已破解，并已经着手汉化，但在该次汉化测试版中暂不体现。该版本汉化内容为PSP部分98%汉化，2%未汉化部分为有可能遗漏之处，以及需要重新修改之处；PCE部分仅标题处个别菜单汉化（仅用于测试）；PS部分暂无汉化，考虑到质量PS部分将全部重新翻译不会用以前的文本，下次的版本中将提供PS的汉化测试内容。

近期PSP汉化游戏

游戏名称	汉化程度	汉化组
魔界战记携带版	基本完善	PC汉化组
恶魔城X 历代记	汉化测试版	中国恶魔城联盟
家族	基本完善	CG汉化组
超级星辰	官方汉化	索尼香港
最终幻想 纷争	菜单汉化	AZASR

《魔界战机携带版》由PC汉化组发布，基本汉化完毕。《家族》由CG汉化组发布，是个恋爱类型的作品。《超级星辰》由索尼香港官方汉化，是以PS3游戏《超级星尘HD》为蓝本而移植的PSP游戏，针对PSP掌机特性推出的一款射击作品。

本期奖品 PS2官方棒球帽！

期末烤场！

看这个栏目的名字是不是感到奇怪，解构一下的话就是“每期最后一页对小编的大考试”。每期我们会在回函中进行调查，你想问小编什么问题（只要是全体小编都可以回答的），我们将择优挑选出来进行集体解答，同时被选中的读者将会收到本期烤场的大礼一份。也欢迎各位将认为满意的小编答案投给我们并简单说明你选择的理由，我们会在次期本栏目与你小互动，同样有小礼品赠送。来参与吧，现在小编们是学生，读者大人是老师是考官，提出你的问题，小编会认真作答，并给我们的答案进行评价，在这里把我们好好的烤上一烤。 □责编/能量块

本期问题：玩过的最难的游戏是什么？

问题提出者：江苏 宋沛钺

难就难吧，我不打还不成吗？ BY:风林

俺觉得，要挑个难打的游戏很容易，但要把游戏打过去才算“玩过”吧？比如很多人觉得难度非常高的SS游戏《骨头先生》，风某当年一个下午大约用时3个多小时完成的，虽然算不上啥高手，不过这成绩也算不错了（很容易满足啊……），其实难度往往并不是玩家进行下去的阻碍，关键还看玩家是否对游戏本身充满了热情与执念，如果你极度的喜爱一款游戏那是一定会把其打穿的。就我个人来说，最难的游戏应该……………《WiiSports》。正是这款全球销量数千万份，人人都会打的游戏……这款游戏的难度在于完美和坚持。比如里面那个保龄球的游戏，虽然风某手头还有张专业保龄证书，但这么长时间以来从来没有打过300分（现实保龄也没打过，不过也有过280以上分数，风某打的是飞碟球），感觉难度实在是高，倒是夫人有过轻松逼近300分的表现……要让人惭愧不已；另一方面，这样耗费体力的游戏就是贵在坚持……这对于需要减肥的人来说也是一件非常困难的事情。

它叫俄罗斯方块 BY:北斗

虽然在之后的游戏生涯里，我接触过无数号称“高难度”或是“变态”的游戏，但我始终认为，它是给我留下印象最深刻的“最难游戏”。

《俄罗斯方块》可以说是许多人的启蒙游戏，于我，也不例外——当然，我最早玩的是国产山寨掌机版，老爸送给我的10岁生日礼物。虽然规则和操作一模一样，但是在难度级别的设定上实在是极其之变态。玩到最后的时候，不要说妄图看清楚方块长啥样，你甚至完全反应不过来，它就已经落下了。或许有人以为我夸张了，不过请相信我，我玩过的方块游戏不少（包括各个版本的《俄罗斯方块》），但这些游戏中所谓的“最高难度”与这个一比，你就会深刻体会到爱因斯坦相对论的真谛了。

当时，我花了几乎整整一周的时间试图通过“正规途径”完成最快速度级别的挑战，最终未果。万般无奈之下只好采取非常手段，每个方块刚开始下落时就按下暂停键，这样就能清楚看到该方块的形状，提前计算好接下来的操作后再取消暂停开始操作……好吧，我承认我很无耻，不过好歹也算是“逼上梁山”吧？

使命召唤5——老兵难度 BY:翅膀

玩《使命召唤》最头痛的是什么？100个人有99个会说是老兵，前几个月出的5代更是变本加厉，难到让人摔手柄、砸机器直至精神分裂，你要想通关就要付出成百上千次接关重来的代价，甚至过一个变态的存档点都要接个数十次上百次，侥幸通过一关后如果不出门吹吹凉风我想你会头晕到恶心想吐。这一代老兵敌人的手雷雨已经无法用“变态、无耻”这样人类的语言来形容了，无论你躲在哪里，敌人看得到看不到你，手雷都会准确无误地丢在你的脚后根，还一颗接一颗，铺天盖地，一击必杀，你会体会到日本鬼子踩到八路地雷阵的爽快感，让你死了一回接着死一回，不要妄想能闪开，敌人的枪子会让你知道“露头死”是怎么写的，即使你躲在一个敌人完全不可能关注到的死角，对方都像长了千里眼一样无视正面强攻的队友，而将所有的子弹扫向你这边，就像你欠了他多少钱不还似的。更可恶的是对面明明只有两个敌人，却转瞬间飞过来六颗手雷，除了电脑作弊外我想不出别的解释了。《使命召唤5》老兵难度，自虐爱好者的不二选择。

↑国会大厦前的死战更是难到上青天。

唯一没有打完美的无双 BY:七耀

我唯一没有打完美的无双就是《雀・三国无双》了，一是因为我实在不精通麻将之术，二是游戏的电脑设定太无赖，只要电脑听牌，就必定胡牌。《雀・三国无双》是以《真・三国无双4》为题材的麻将游戏，普通的麻将加上三国的历史以及剧情，让大家领略一下无双英雄们在麻将席上的风采。

雀帝位战可以说是最难的游戏模式，先给予玩家固定的点数参加举办的麻将大会，目标是获得冠军得到“雀帝”称号。大会名也有“赤壁大会”、“五丈原大会”等不同规模不同类型比赛。根据在比赛中的成绩进行排名。达到100点的人物就会被封为“雀帝”。

无双斗牌模式可以理解为我们通常进行的“无双演武模式”，根据剧情决定对战选手，在固定的规则下展开对局。和武将对话就可以在剧情部分和麻将对决部分之间交换进行。在剧本模式中也分为魏＼蜀＼吴传，分别以对应势力的武将为中心与对手展开麻将对决。本游戏除了PS2版以外，还推出了PSP和NDS版，最大的好处就是可以和朋友联机对战，通过联机最大支持四人一同进行对战，与朋友、家人们聚在一起玩无双麻将真是其乐融融啊，我很满足！！

最难度游戏考察熟练度 BY:猴子

你认为哪个游戏最难？这个话题实际上没有一个可以迅速给出的答案。游戏的难度因人而异，也因不同玩家的游戏熟练程度而有分别。一般来说，成为游戏高手的最基本的要素就是“手熟”。如果达不到“熟练”的话，那么哪个游戏都可能是很难的。因此猴子对于“哪个游戏最难”这个话题做一个比较客观的论述的话，那么“还不熟的游戏”都可以归结到最难游戏的范畴。对于猴子来说，一个“难”的游戏，首先必需有吸引人的地方，让人看了之后有想玩下去的念头；其次就是在操作、系统方面具备一定难度，这样才具有挑战性，尤其是一些容易即死的游戏。至于靠收集要素之类内容填充游戏时间的，除非这些要素解锁的方式太过苛刻，否则不能算难，顶多算是麻烦而已。如果让猴子自己来选，那么任天堂的《超级马里奥兄弟2》（不是拔萝卜，是日版磁碟机的2代，美版叫Super Mario Bros. The Lost Levels）是难度最高的，基本上能把一代通关的高手在这代能撑过第4关就不错了，有信心的玩家一定要挑战。

温特沃斯·米勒
Wentworth Miller

■《越狱》疑遭FOX腰斩，改编电视游戏前途多舛？

曾经在国内掀起观看热潮的美剧《越狱》将于2009年春推出Xbox360和PS3版游戏，由温特沃斯·米勒扮演的天才大帅哥迈克尔·史高飞终于要出现在游戏画面中了。但是《越狱》的第四季却因为收视率一路走低而被FOX电视台停播，其间更传出本季将是最后一季的消息。说实话当初《越狱》因为编剧构思巧妙引人入胜才有了拍续集的可能，但是追求商业利益的投资方刻意让编剧把剧情拖延，造成这部片子烂尾停播，影响这部片子的命运的，不知是观众们支持还是投资方的智商。